格闘ゲームの情報も万全！無敵のPS月刊誌

1995年9月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第2号通巻2号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.6



徹底攻略

機動戦士ガンダム
3×3EYES
アークザラッド

特報

負けるな！魔剣道2
エンジェル・グラフィティ
天地無用！

美少女ゲーム 夏の超♥教師

1時間目	2時間目	3時間目
出たなツインビーヤッホー！	プリンセスメーカー3	ときめきメモリアル

やる気にさせます！

格闘無敵

電撃バトルマスター宣言！

鉄拳2／ヴァンパイア／Zero Divide／豪血寺一族2 他

1995 9月号

定価490YEN



T1006391090490
©Media Works 1995 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-9

電撃PlayStation 1995 9月号
1995年9月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第2号通巻2号 発行人／佐藤辰男 編集人／染谷憲司
発行 メディアワークス〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業
定価490円(本体価格476円)

夏の特大プレゼント！ソフト10本&ハード大放出！

電撃PlayStation 1995 9月号
発売・主婦の友社

1995年9月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第2号通巻2号

格闘ゲームの情報も万全!無敵のPS月刊誌

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.6



徹底攻略
機動戦士ガンダム
3×3EYES
アークザラッド

特報
負けるな!魔剣道2
エンジェル・グラフィティ
天地無用!

やる気にさせます!

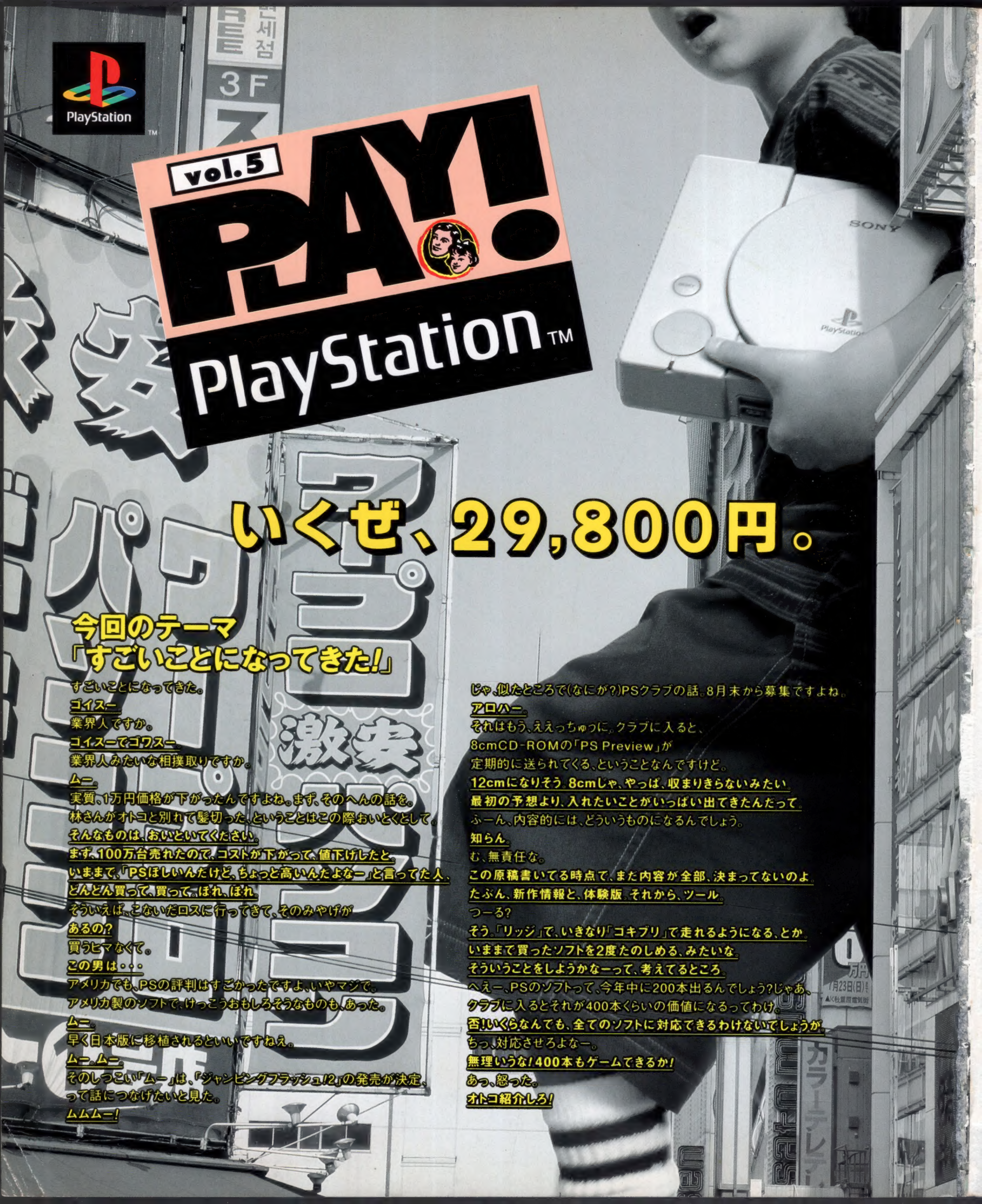
美少女ゲーム
夏の超♥教師

1時間目 出たなツインビーヤッホー!
2時間目 プリンセスメーカー3
3時間目 ときめきメモリアル

格闘無敵
電撃バトルマスター宣言!
鉄拳2/ヴァンパイア/Zero Divide/豪血寺一族2 他

1995 9月号
定価490YEN

電撃PlayStation 1995 9月号
夏の特大プレゼント! ソフト100本&ハード大放出!
発行:メディアワークス



PlayStation
vol.5
PAY!
PlayStation™
いくぜ、29,800円。
今回のテーマ
「すごいことになってきた!」
すごいことになってきた。
ゴイスー。
業界人ですか。
ゴイスーでゴワスー。
業界人みたいな相撲取りですか。
ムー。
実質、1万円価格が下がったんですよね。まず、そのへんの話を。
林さんがオトコと別れて髪切った、ということはこの際おいとくとして。
そんなものは、おいといてください。
まず、100万台売れたので、コストが下がって、値下げしたと。
いままで、「PSほしいんだけど、ちょっと高いんだよなー」と言ってた人、
どんどん買って、買って。ほれ、ほれ。
そういえば、こないだロスに行ってきて、そのみやげが
あるの?
買うヒマなくて。
この男は・・・
アメリカでも、PSの評判はすごかったですよ、いやマジで。
アメリカ製のソフトで、けっこうおもしろそうなものも、あった。
ムー。
早く日本版に移植されるといいですねえ。
ムー。ムー。
そのしつこい「ムー」は、「ジャンピングフラッシュ!2」の発売が決定、
って話につなげたいと見た。
ムムムー!
じゃ、似たところで(なにが?)PSクラブの話。8月末から募集ですよね。
アロハー。
それはもう、ええっちゅうに。クラブに入ると、
8cmCD-ROMの「PS Preview」が
定期的に送られてくる、ということなんですけど。
12cmになりそう。8cmじゃ、やっぱ、収まりきらないみたい。
最初の予想より、入れたいことがいっぱい出てきたんだって。
ふーん、内容的には、どういうものになるんでしょう。
知らん。
む、無責任な。
この原稿書いてる時点で、まだ内容が全部、決まってないのよ。
たぶん、新作情報と、体験版。それから、ツール。
つーる?
そう。「リッジ」で、いきなり「ゴキブリ」で走れるようになる、とか。
いままで買ったソフトを2度たのしめる、みたいな。
そういうことをしようかなーって、考えてるところ。
へえー、PSのソフトって、今年中に200本出るんでしょう?じゃあ、
クラブに入るとそれが400本くらいの価値になるってわけ。
否!いくらなんでも、全てのソフトに対応できるわけないでしょうが。
ちっ、対応させろよなー。
無理いうな!400本もゲームできるか!
あっ、怒った。
オトコ紹介しろ!


今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり
Good Graphics & Natural Sound
ドラゴンボールZ
Ultimate Battle 22
対戦型格闘アクション
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画
©BANDAI 1995
KING'S FIELD Ⅱ
RPG
標準価格6,300円(税別)
絶賛発売中
©1995 From Software, Inc.
フィロソマ
シューティング
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.
3×3EYES
〜吸精公主〜
アドベンチャー
予定価格7,300円(税別)CD2枚組
8月発売予定
©高田裕三/講談社・ヤングマガジン/XING/日本クリエイト
くるりんPA!
落ちモノパズル
標準価格3,980円(税別)
絶賛発売中
©SKY THINK SYSTEM
「ブラックディスク」のシブい奴。
プレイステーションソフト。
ストリートファイター
リアルバトル オン フィルム
対戦格闘
予定価格5,800円(税別)
8月発売予定
© CAPCOM
ナイトストライカー
3Dシューティング
標準価格6,400円(税別)
絶賛発売中
©1994 VING ©1989 TAITO
けいじ板
プレイステーション サマーキャンペーン '95
7/21〜8/31の期間中、全国プレイステーション販売店でプレイステーションのソフトをお買い上げの方に「特製メモリーカードホルダー」をさしあげます。
メモリーカードを整理・保管できるナイスなヤツ。
どんどんソフトを買って、「特製メモリーカードホルダー」を友達に見せびらかそうぜい。
詳しくはお店でおたずねください。
全てのゲームは、ここに集まる。
プレイステーション
新製品
SCPH-3000
標準価格 29,800円 税別
7月21日発売
SONY
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

DENGEKI PLAYSTATION BIG P

夏休みだからもっともっとあげたい！　という読者様へのご愛読の感謝を込めてプレゼントの豪華版がやって参りました。162ページの応募の方法を読んで、お目当ての賞品をゲットしよう。

PS本体・周辺機器合計28名
Hardware



❷ファイター
スティック'95
5名




❶プレイステーション
3名



❸ファイティング
スティックPS
5名



❹メモリーカード
10名



❺ネジコン
5名

プレミアムグッズ20名
Goods



❻電撃PSオリジナル[特許出願中(ウソ)]
國府田マリ子さんサイン入り画面写真
5名



❼ナイトストライカー
マグカップ
●提供／ビング
5名



❽アークザラッド
テレカ
●提供／SCE
5名



❾いったぜ100万台
テレカ
●提供／SCE
5名

PRESENT

電撃PS読者プレゼント

夏休み スペシャル

新作・発売中人気ソフト

Software

合計100本

⑩ときめきメモリアル for ever with you 提供/編集部


⑪3×3EYES 提供/エクシング


⑫ナイトストライカー 提供/ビング


⑬実況パワフルプロ野球'95開幕版 提供/コナミ


⑭Jリーグ 実況ウイニングイレブン 提供/コナミ

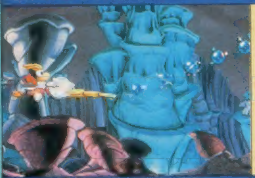

⑮サイバーウォー 提供/ココナッツジャパンエンタテイメント


⑯くるりんPA！ 提供/スカイシンクシステム


⑰動画でパズルだ！ ププクプー 提供/アジェンダ


⑱KING'S FIELD II 提供/フロム・ソフトウェア


⑲ドラゴンボールZ 提供/編集部


⑳RAYMAN 提供/UBIソフト


㉑エースコンバット 提供/ナムコ


㉒フィロソマ 提供/編集部


㉓麻雀巌流島 提供/アスキー


㉔学校のコワイうわさ 花子さんが来た!! 提供/カプコン


㉕ストリートファイター リアルバトルオンフィルム 提供/カプコン


㉖ゼロ・ディバイド 提供/ズーム


㉗HYPERフォーメーションサッカー 提供/ヒューマン


㉘GROUND STROKE 提供/エス・ピー・エス


㉙メタモルパニックDOKI DOKI妖魔バスターズ 提供/ファミリーソフト


㉚対局将棋「極」 提供/ログ


㉛パーフェクトゴルフ 提供/セタ


㉜アークザラッド 提供/編集部


㉝アクアノートの休日 提供/編集部


㉞機動戦士ガンダム 提供/編集部


㉟リッジレーサー 提供/編集部


㊱鉄拳 提供/編集部


㊲闘神伝 提供/編集部


㊳ツインビー対戦ぱずるだま 提供/編集部


㊴ジャンピングフラッシュ！ 提供/編集部


＊ソフトは35～39番が各5本でそれ以外は各3本です



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
アクセス求む。内容は以下の通り。
DIVIDE BY ZERO.
ZERO DIVIDE TM
プレイステーション用3Dポリゴン格闘ゲーム
ゼロ・ディバイド
8月25日 発売予定 ¥5,800（税別）
SLPS-00083
尚、リプレイ機能の充実度が高いので、メモリーカードのデータを整理しておきたい。
ZOOM
株式会社 ズーム
〒064 札幌市中央区北1条西20-1-27 DEVEX120 6F
TEL. 011-613-0191

電撃PlayStation プレイステーション

9月号

CONTENTS

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

(赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税込み表示です)

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	A・PZG	アクションパズル	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	8月11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	¥4,900	ETC	199
2	8月11日	GROUND STROKE	エス・ピー・エス	¥5,800	SPG	200
3	8月11日	3×3EYES ~吸精公主~	エクシングエンタテイメント	¥7,800	AVG	98
4	8月11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥6,800	対戦ACT	104
5	8月25日予定	サラブレッドブリーダーⅡ Plus	ヘクト	¥6,200	SLG	199
6	8月25日	Zero Divide	ズーム	¥5,800	対戦ACT	48
7	8月25日予定	ツァイトガイスト	タイトー	¥6,800	STG	194
8	8月25日予定	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5,800	SPG	193
9	8月予定	対局将棋 [極]	ログ	¥6,800	TBL	
10	8月予定	RAYMAN	UBIソフト	¥5,800	ACT	102
11	夏予定	ヴァンパイア ~ザ ナイト ウォリアーズ~	カプコン	¥5,800	対戦ACT	70
12	夏予定	ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠	SCE	¥6,800(予定)	RPG	184
13	夏予定	海底大戦争 IN THE HUNT	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	82
14	夏予定	幻想水滸伝	コナミ	価格未定	RPG	178
15	夏予定	ストリートファイターⅡ ザ・ムービー	カプコン	価格未定	ETC	
16	夏予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予定)	SLG	197
17	夏予定	パチンコ倶楽部	I.S.C	価格未定	ETC	
18	夏予定	BOXER'S ROAD	NEW	¥5,800	SPG	62
19	夏予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,500(予定)	SLG	
20	9月8日	永世名人	コナミ	価格未定	TBL	
21	9月8日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2	アスミック	¥5,800(予定)	ETC	78
22	9月14日	Jリーグプライムゴールサッカー EX	ナムコ	¥5,800	SPG	126
23	9月22日	V-TENNIS	トンキンハウス	¥5,800	SPG	195
24	9月22日予定	メタルジャケット	ポニーキャニオン	¥5,800	SLG	199
25	9月29日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	38
26	9月29日予定	ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター	FORUM	¥6,800	STG	201
27	9月上旬予定	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥4,900	PZG	192
28	9月中旬予定	信長の野望・覇王伝	光栄	¥6,800	SLG	198
29	9月予定	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6,500	TBL	197
30	9月予定	EXECTOR	アークシステムワークス	¥5,800	STG	193
31	9月予定	キングオブボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SPG	200
32	9月予定	豪血寺一族2(仮)	アトラス	¥5,800	対戦ACT	54
33	9月予定	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ	¥6,800	ACT	196
34	9月予定	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5,800(予定)	SPG	58
35	9月予定	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥5,800	S・RPG	154
36	9月予定	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	¥6,800	SLG	22
37	9月予定	ときめきメモリアル~forever with you~限定版	コナミ	¥9,800	SLG	22
38	9月予定	トワイライトシンドローム	ヒューマン	¥5,800(予定)	AVG	198
39	9月予定	燃えろ!!プロ野球'95DOUBLE HEADER	ジャレコ	価格未定	SPG	
40	10月13日	トータル・エクリプス ターボ	BMGビクター	¥5,800	STG	195
41	10月27日	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	TBL	191
42	10月下旬予定	九龍風水傳 ―クーロンズ・ゲート―	SME	価格未定	AVG	197
43	10月下旬予定	フェーダ ~エンブレム・オブ・ジャスティス~(仮)	やのまん	価格未定	S・RPG	188
44	10月予定	EMIT Vol.1時の迷子	光栄	価格未定	ETC	198
45	10月予定	EMIT Vol.2命がけの旅	光栄	価格未定	AVG	198
46	10月予定	EMIT Vol.3私にさよならを	光栄	価格未定	AVG	198
47	10月予定	祇園花	日本物産	¥5,800	TBL	9
48	10月予定	The鬼退治~目指せ!二代目桃太郎~	日本一ソフトウェア	¥5,800(予定)	TBL	201
49	10月予定	卒業Ⅱネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	価格未定	SLG	
50	10月予定	高野孟の世界地図の読み方(仮)	インサイダー	価格未定	未定	
51	10月予定	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	¥5,800	SLG	191
52	10月予定	パーフェクトゴルフ	セタ	¥7,900	SPG	196
53	10月予定	P-uS(ピアス) Virtual Girl Studio	アンティノスレコード	¥3,800	SLG	9
54	11月予定	ウルフファング	エクシングエンタテイメント	価格未定	STG	197
55	11月予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	価格未定	AVG	201
56	11月予定	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	価格未定	STG	
57	11月予定	TIZ~Tokyo Insect Zoo~	ゼネラルエンタテイメント	価格未定	未定	195
58	11月予定	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	価格未定	AVG	
59	11月予定	REVERTHION	テクノソフト	価格未定	STG	
60	11月予定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ	SCE	¥5,800	TBL	
61	秋予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	201
62	秋予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
63	秋予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	¥5,800(予定)	ETC	
64	秋予定	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	
65	秋予定	土器王紀	バンプレスト	価格未定	AVG	84
66	秋予定	NIGHTHEAD	フジテレビ	価格未定	ETC	
67	秋予定	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE	価格未定	ACT	76
68	秋予定	ビヨンド・ザ・ビヨンド~遙かなるカナーンへ~	SCE	価格未定	RPG	174
69	秋予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	
70	秋予定	負けるな!魔剣道2~決めろ妖怪総理大臣~	データム・ポリスター	¥5,800	対戦ACT	
71	秋予定	レイ・トレーサー	タイトー	価格未定	RCG	
72	12月予定	エキスパート(仮)	日本物産	¥5,800	ACT	9
73	12月予定	オーガリアン―亜人伝―	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	ETC	
74	12月予定	CARNAGE HEART	アートディンク	価格未定	SLG	
75	12月予定	チョロQ(仮)	タカラ	価格未定	未定	
76	12月予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	AVG	
77	12月予定	東京ダンジョン	角川書店	価格未定	RPG	
78	12月予定	ニチブツアーケードクラシックス(仮)	日本物産	¥5,800	ACT	9
79	12月予定	NINKU―忍空―	トミー	¥5,800	対戦ACT	
80	12月予定	マクロス(仮)	バンダイビジュアル	価格未定	STG	
81	12月予定	ROBO・PIT	アルトロン	価格未定	対戦ACT	
82	年末予定	エンジェル・グラフィティ(仮)	ココナッツジャパン	価格未定	SLG	
83	年末予定	時空探偵DD~幻のローレライ~	アスキー	¥6,800	AVG	
84	年末予定	ガンバード	彩京	価格未定	STG	
85	年末予定	アルナムの翼(仮)パイロット版 アルナム弁当	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
86	年内予定	TEAM47GOMAN	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	対戦ACT	
87	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
88	年内予定	エイリアントリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	ACT	
89	年内予定	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	価格未定	RCG	
90	年内予定	かなでーる	サクセス	価格未定	ETC	
91	年内予定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
92	年内予定	Super301S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
93	年内予定	Super Racer(仮)	PD	価格未定	RCG	
94	年内予定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
95	年内予定	タイブレーク	バディ	価格未定	SPG	
96	年内予定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
97	年内予定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
98	年内予定	日本の倶楽部(仮)	ズーメックス	価格未定	SPG	
99	年内予定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
100	年内予定	バーチャ麻雀	マップジャパン	価格未定	TBL	
101	年内予定	バーチャリモコン(ヘリパート1)	スリーディ	価格未定	未定	
102	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
103	年内予定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
104	年内予定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	
105	年内予定	メルティランサー	ブレイズ	価格未定	SLG	
106	年内予定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
107	年内予定	ギャラクシアン3	ナムコ	価格未定	STG	
108	年内予定	三国志Ⅳ	光栄	価格未定	SLG	198
109	年内予定	新リッジレーサー(仮)	ナムコ	価格未定	RCG	
110	年内予定	Defcon5	マルチソフト	価格未定	RPG	
111	年内予定	天地無用!(仮)	エクシングエンターティメント	価格未定	AVG	
112	年内予定	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定	PZG	
113	2月予定	優駿伝説(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	9
114	3月予定	鉄拳2(仮)	ナムコ	価格未定	対戦ACT	
115	3月予定	デッドヒートロード(仮)	日本物産	¥5,800	RCG	9
116	4月予定	メール・プラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
117	来春予定	アークザラッド	SCE	価格未定	RPG	
118	来春予定	FIFAサッカー'96	EAV	価格未定	SPG	80
119	来春予定	ジャンピングフラッシュ2アロハ男爵大弱りの巻(仮)	SCE	価格未定	ACT	
120	来春予定	SPACE 2109	プロファイア	価格未定	AVG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
121	来春予定	必殺パチンコステーション	サンソフト	価格未定	ETC	
122	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	¥5,980(予定)	ETC	
123	未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
124	未定	アルナム[illegible]	ライトスタッフ	[illegible]	RPG	[illegible]
125	未定	囲碁PS(仮)	アスキー	価格未定	TBL	
126	未定	ゲームの鉄人THE上海	サンソフト	価格未定	TBL	
127	未定	PS版ファミスタ	ナムコ	価格未定	SPG	
128	未定	メタモル・パニック DOK!DOK!妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5.800	AVG	
129	未定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
130	未定	FIY(仮題)	エム・ディー・ビー	価格未定	SLG	
131	未定	3Dベースボール(仮題)	BMGビクター	価格未定	SPG	
132	未定	PS版麻雀(仮題)	ナムコ	価格未定	ETC	
133	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定	AVG	
134	未定	行け!稲中卓球部(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	未定	
135	未定	囲碁指南	アスク	価格未定	TBL	
136	未定	Indycar Racing	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	RCG	
137	未定	ウイングコマンダーⅢ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定	STG	
138	未定	X-MEN	カプコン	価格未定	対戦ACT	
139	未定	カジノスペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
140	未定	ガボール・スクリーン	SCE	価格未定	未定	
141	未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
142	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
143	未定	クリーチャー・ショック	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
144	未定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	価格未定	未定	
145	未定	サッカースペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
146	未定	The 11th Hour~The 7th GuestⅡ~	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
147	未定	ザ・ホード	BMGビクター	価格未定	SLG	
148	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	
149	未定	ショックウエーブ	EAV	価格未定	STG	80
150	未定	スターフライトファンタジー	タイトー	価格未定	SLG	
151	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
152	未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	価格未定	SPG	
153	未定	ZXE-D	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
154	未定	センター試験トライアルゲームセン太郎行く(英語版)(仮)	インサイダー	価格未定	ETC	
155	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
156	未定	大地の子供達 ~マーセルヴァの杖~	マックスファイブ	価格未定	RPG	
157	未定	TOWER	オープンブック	価格未定	未定	
158	未定	ちびまる子ちゃん(仮)	タカラ	¥5.800	未定	
159	未定	実況 CHAMPION WRESTLER	タイトー	価格未定	SPG	
160	未定	PGAツアーゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定	SPG	
161	未定	DX人生ゲーム	タカラ	価格未定	TBL	
162	未定	Demolition man	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
163	未定	ドラえもん(仮)	エポック社	価格未定	ACT	
164	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
165	未定	ハイパー麻雀(仮)	アスク	価格未定	TBL	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
166	未定	BOUNTYARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
167	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
168	未定	必殺パチンココレクション	サンソフト	価格未定	ETC	
169	未定	ビューポイント	EAV	価格未定	STG	80
170	未定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	
171	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	価格未定	SLG	
172	未定	ブルーフォレスト物語~風の封印~	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
173	未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	ACT	80
174	未定	Music ISLAND vol1 ピーターと狼	オラシオン	価格未定	ETC	
175	未定	Music ISLAND vol2 くるみ割り人形	オラシオン	価格未定	ETC	
176	未定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
177	未定	ライブ・リミックス(仮)	プロファイア	価格未定	AVG	
178	未定	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	ETC	
179	未定	RACE DRIVIN a GO!GO!	TWI	価格未定	RCG	
180	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	AVG	
181	未定	レボリューションX(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	STG	
182	未定	ロードラッシュ	EAV	価格未定	RCG	80
183	[illegible]	[illegible]	アク[illegible]イ[illegible]ジャパン	[illegible]	AVG	[illegible]

ソフト情報最終便

今回新設のしめ切りギリギリの最新情報をお届けするコーナーだ。

まずはニチブツ(日本物産)さんから5タイトルが一挙に発表。10月発売予定の花札ゲーム『祇園花』(写真右上)。「ダイハード」的な設定のハードアクション『エキスパート(仮)』は12月発売予定。SFC版でもヒットした『ニチブツアーケードクラシックス(仮)』のPS版はさらにリアルになって12月に登場予定。来年になっても、2月には『優駿伝説(仮)』という本格派の競走馬育成SLG、3月には首都高速などを舞台とした大迫力公道レース『デッドヒートロード(仮)』を発売予定とこれから来年にかけて、PSでの発売ラッシュが続きそうだ。これはすごく楽しみだね。

さて、もう一つの注目作はアンティノスレコードから発売される『P-uS(ピアス)』というタイトル。プレイヤーはTV局のディレクターになる。5人の新人タレントの中の1人を選んでスターにするのが目標なのだ。ハイクオリティな実写動画や音楽が盛りだくさんに詰め込まれた全く新しいタイプの音楽シミュレーション。これは一見の価値がありそうだね。

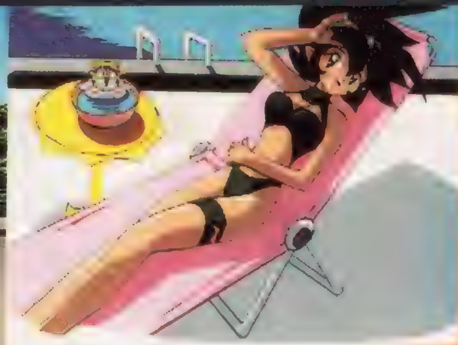


◀PSで初の花札ゲームになる『祇園花』。こいこい、おいちょカブの2種類の花札で14人いるキャラと対戦可能。



▶実写動画がきれいなPSだから実現できた作品。定価設定が¥3800(予価)というのも話題になりそう。





▲ＰＳ版でキレイになったスペシャルグラフィックも多数収録されているぞ。お楽しみに！



▲キャラクターの動きとグラフィックがグレードアップしていて、ＰＳ版はかなり楽しめる内容になっているよ。

◀こんなにきれいなグラフィックがいろいろ用意されているから、プレイする楽しみもグーンとアップするよね。ラッキー!!

**PS版
最新画面**



負けるな！ 魔剣道2

決めろ！妖怪総理大臣

ＳＦＣ版が大好評の対戦型格闘ＡＣＴ「魔剣道２」がＰＳで登場するぞ!!　今回は好評発売中のＯＶＡにあわせ、ＰＳ版の最新画面＆メインキャラをドカーンと大紹介!! また、滑り込みで間にあったＰＳ版に使用されるキャラのボイス収録現場レポートも見逃せないぞ。

ビジュアルグレードアップ!!





▼コレが大好評発売中のＯＶＡ版のパッケージだ。ＰＳ版をプレイする前に見ておくと、よりいっそう楽しくなるぞ。ＯＶＡ屋さんへレッツゴー!!

負けるな!魔剣道2

〜決めろ!妖怪総理大臣〜

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／データム・ポリスター
●発売日／秋予定●価格　¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

「魔剣道」はＯＶＡでも大人気!!



ＳＦＣ版のゲームから人気の火がついた「魔剣道」が、ＯＶＡで発売されているのは知っているかな？　ＰＳに移植が決定している『2』と同じように、舞の妹、光ちゃんが活躍するストーリーになっているぞ。お約束のサービスショットもあって見どころいっぱい！「魔剣道」ファンならちゃんとチェックしておこうネ。



メインキャラ大特集

光ちゃん

■どんな話かというと…

「2」のストーリーは、ＯＶＡのちょっと後の設定となっているんだ。舞の大活躍により平和な日々が続いているように見えたが、またまた妖怪どもが不穏な動きを見せ始めた。そこで妖怪警視庁所属のドロが舞に魔剣道1号として再び妖怪を退治してほしいと頼みに来た。が、肝心の舞の方は、ぜ～んぜんその気なし。そんな2人がもめているところに、妹の光が登場。光に目をつけたドロは、魔剣道になって活躍してほしいと光にお願いをする。反対する姉を押し切っておちょーし者の光は魔剣道2号として妖怪退治をすることに…。

こうして剣野光こと魔剣道2号が誕生した！「2」では、このキュートな光ちゃんが主人公となって、妖怪総理大臣の座をかけてちょっとクセのある敵たちとハチャメチャなバトルを繰り広げちゃうのだ。



が妖怪総理大臣を目指す!!

ＰＳ版はストーリーモードで使用できるキャラが選択できるようになり、光以外のキャラでもプレイが可能。しかも、登場するキャラが増える予定。どんなキャラになるのかはまだ秘密だけど、これは楽しみだよね。ゲーム中デモや、キャラが技を出したとき、ダメージを受けた場合など、人気声優陣を起用したボイスがさけびまくるぞ！　かわいいキャラにイカスボイスときたら、向かうところ敵なし！って感じかな。



マケンロー

[illegible]



マケンカー

凶悪な妖怪によって身体をサイボーグ化されてしまったマケンカー。妖怪総理大臣より、もとの身体に戻りたいようだ。

マサッカー

サッカーを得意とし、その黄金の右足から繰り出されるキックは、まさに殺人級！　サッカーを国技にしたいらしい。



マドンナー

[illegible]



人気キャスト勢ぞろいのPS版アフレコ無事終了!!





かないみかさんは、元気で明るい光ちゃんに負けないように、やれるだけのエネルギーを注いだそうです。

[illegible]

プロジェクト
PROJECT
天地無用!
2'nd Stage



超ホットなPS版『天地無用!』情報をいち早くお届け!

**エクシングエンタテイメントから今冬発売予定の
ＰＳユーザー超期待のＡＶＧ『天地無用!』を盛り上げ
ようというページ、それが〝プロジェクト天地無用!〟だ!
先月お知らせした「声優大募集」のおさらいや
発売に向けて「天地」を盛り上げようという読者コーナー
ゲームの内容を勝手に予想してしまうコーナーなど
今回も内容盛りだくさんでお送りしちゃうぞ!!**

天地無用!(仮)

●ジャンル／AVG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／今冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

原画・別所誠人　彩色・阿部紀子　背景・St.ちゅーりっぷ


ーチクイーンコンテスト
審査員

PS版

天地無用!

声優大募集のお知らせ

●——其の2



どんな役がやれるの?

美少女バウンティハンターの、A子(仮)、B子(仮)、C子(仮)という、PS版オリジナルキャラ3人だ。

●A子(仮):3人のリーダー格で、変な方言を使ってしゃべる(変更の可能性アリ)以外は平均的なキャラ。

●B子(仮):3人の中で一番年上で、普段は無口だが、自分に危害が加えられるとキレるという2重人格である。

●C子(仮):キャピキャピで活発だがドジな性格で、よくA子にドツかれている。3人組の中では一番年下だ。

くわしい募集要項を教えて

応募の資格は「声優を目指す、15歳~25歳までの健康な女の子」であることだけ。プロ・アマの別は問わない。

第1次選考の内容は書類審査だ。応募者は自己PRのほか、自分の声を吹き込んだカセットテープ(制限時間3分)、全身写真と顔写真をそれぞれ1点同封して、右のあて先に送ろう。応募の締切は8月31日の消印有効だ。ちなみに応募書類は一切返却されないので要注意。なお、合否の発表は、合格者のみに追って通知するとのこと。第2次選考の面接試験は、9月23日の予定だ。

ここでアドバイスをひとつ。要項を守りつつ、さらに自分の個性をアピールするには、多彩な表情の顔写真を何枚か加えたり、得意なもの(例えばダンス、バレエなど)をビデオに撮って一緒に送るなどの工夫をするといいぞ。

その手に夢をつかめ!!

オーディションに合格すれば、PS版「天地無用!」への出演はもちろん、エクシングが提供するラジオ番組のパーソナリティをしたり、音楽CDの制作、雑誌にエッセイを書くなど、夢と希望に満ちた未来が待っているのだ!

さあ、声優になりたいという夢を持っている全国の女の子たちよ、この千載一遇のチャンスを逃すなっ!!

●応募のあて先

〒105　東京都港区芝3−43−16
ビリーヴ三田9F 株式会社エクシング
アミューズメントソフトG
「声優公募オーディション」係
問い合わせ:03(5443)1636まで
(月~金の13:00~18:00)

オーディションに合格すれば エクシングエンタテイメント提供の

RADIO番組に出演できる!?

小森まなみ
Manami Komori

▶DJはもちろん、声優としても活躍中の小森まなみさん。最近ではPS版AVG「3×3EYES」の主題歌がCDシングルで9月発売予定など、シンガーの才能も発揮している。



この「天地無用!」の声優オーディションに合格した人は、上で説明したように、エクシングの全面的なバックアップのもと、声優として活躍することができる。

また、ほかにもさまざまな活動ができる可能性は十分にあり、そのひとつの形が、エクシングがスポンサーをするラジオ番組のメインパーソナリティなのだ。

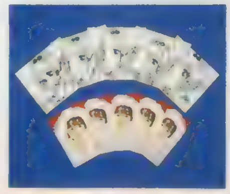
そこで、現在エクシングがスポンサーをしている『小森まなみのPop'n!パジャマ』の収録現場にお邪魔して、メインパーソナリティである小森まなみさんに、今回のオーディションに応募する人たちへ向けてのメッセージをお聞きしてきた。

「あるところからヒントを得て思いついたのですが、夢をかなえるための方程式というものが、私の中にあるんです。それは、"夢+努力=現実"というもので、夢は努力すれば必ず現実になる、という意味。自分はぜったい声優になるんだ! という強い気持ちを持って努力することが、声優になるという夢を実現するには大切だと私は思います。みなさん、がんばってくださいね」

"夢+努力=現実"。小森さんの、この夢の方程式を胸にしっかりと刻んで、ぜひキミもオーディションに挑戦してみよう!

サイン色紙&下敷きセットを5名様にプレゼント!

小森まなみさんのサイン色紙と、同じく小森さんのプリティなお姿が拝見できる下敷きをセットにして、5名様にプレゼント。ハガキに「プロ天　まなみさんの色紙ほしい!」係と書いて、右のあて先まで。

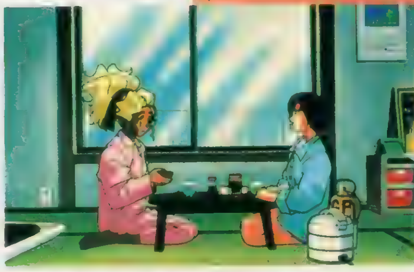


PS版『天地無用!』勝手に

大予想!?

最新情報の入手に失敗……で、代わりに独断と偏見に基づいたストーリー大予想をしてみた。ただし、実現%に根拠はないので、本気で信じないでね（笑）。





本命

魎呼の駆け落ち物語

［実現指数87%］

オリジナルキャラのバウンティハンター３人組に追われた魎呼が、天地をさらって銀河の果てへ逃避行！　怒りに駆られた阿重霞がそれを追う!!　果たして彼女たちの愛の行方（笑）は？　そして天地の運命は!?

対抗

レッツ!　ダイハード

［実現指数63%］

バウンティハンターと魎呼の闘いに、魎呼を亡きものにするチャンスと乱入する阿重霞、止めようとして騒ぎを大きくする美星も加わり、事態は最悪。はたして宇宙ｌ女運の悪い（？）男、天地は生き残れるか!?

大穴

リリカルストーリー

［実現指数3%］

魎呼に惚れたバウンティハンター３人組と、実は魎呼を愛していた阿重霞が、５角関係に。そこに、すっかり無視されて立場のない天地がちょっかいをかけてきて……。女の子同士のプラトニックな愛を描く問題作。



応援のおたよりに大感謝!

プロ天読者コーナー

「祝・ＰＳ化！　もしかしてＰＳオリジナルキャラ＆ストーリー？　ＰＣＥ版持ってますがＰＳも買います!!」新潟県　中村勝幸さん

オリジナルキャラは３人（もっと？）も出るし、ストーリーはＰＳ完全オリジナルなのだ。

「僕が『天地無用！』をはじめて知ったのは、４号のこのページがきっかけ。電プレ様には感謝しております」千葉県　Ｇラインさん

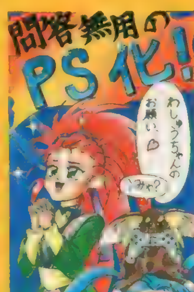
むふふ。深く感謝しなさい（←えらそう）。

おたよりのあて先

「天地無用！」に関することならイラスト、ここが好き、こんなイベントが見たいなど何でもＯＫ。ブリバリおたより送ってね！

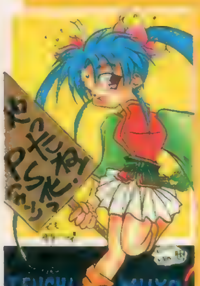
〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　メディアワークス
電撃プレイ・ステーション編集部

プロジェクト天地無用!
略して"プロ天"係まで



◀東京都　すがいふみやすさん：おでこだけ見えている砂沙美が、なんとなくいいッス。





◀北海道　ナリ太郎さん：というわけで、ウソじゃなかったでしょ？

▶福岡県　わしゅうさん：発売元はＡＩＣじゃなくてエクシングだよん。

▶岐阜県　ズバットPSさん：PS版のOPは、キミを満足させてくれるに違いない（たぶん）。



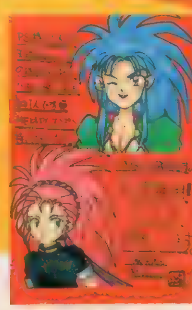


▶岡山県　草薙淳さん：美星がお気に入り、という人は編集部のまわりにも多いんだよね。





▲茨城県　ＢＥＥスペシャルさん：ああっ、天地の扱いが……かわいそうじゃないか。



▲東京都　大宮ゆうさん：キミもそう思う？　やっぱ露天風呂のシーンは必要だよねっ！（力説）。

◀茨城県　草凪友美さん：TV版『天地』が好きならさらに楽しめるかも。

独占スクープ続報!!

エンジェル・グラフィティ(仮)

女の子のプロフィールを初公開!!

早くも人気上昇中の美少女恋愛ＳＬＧ。とびきりカワイイ女のコと素敵なクリスマスイヴを過ごすことが目的だ。今回はメインの５人の女のコと、男女の恋愛を見守る天使たちのプロフィールを一挙公開！

また今回新たに、オープニングビジュアルで２人の天使が争うことが分かった。学園生活とは別の次元でいろいろと事件が起こるらしいぞ。

主人公を導いてくれる天使も登場するのだ!!

天野美鈴
あまの みすず



DATA	
誕生日	９月４日
星　座	乙女座
血液型	ＡＢ型
身　長	163.0cm
体　重	45.0kg
3サイズ	B84, W56, H85
趣　味	テニス、ピアノ、鈴グッズ集め
家族構成	父母と３人暮らし

このゲームのヒロイン的な存在となる美鈴は、旧財閥系の令嬢で容姿端麗、頭脳明晰の典型的なお嬢様タイプ。性格もしとやかで皆の憧れの的だ。しかし、一人娘として父親に溺愛されて育ったため、極度のファザコンらしい。鈴がラッキーアイテムだと信じ、常に身につけている。

天使イヴ

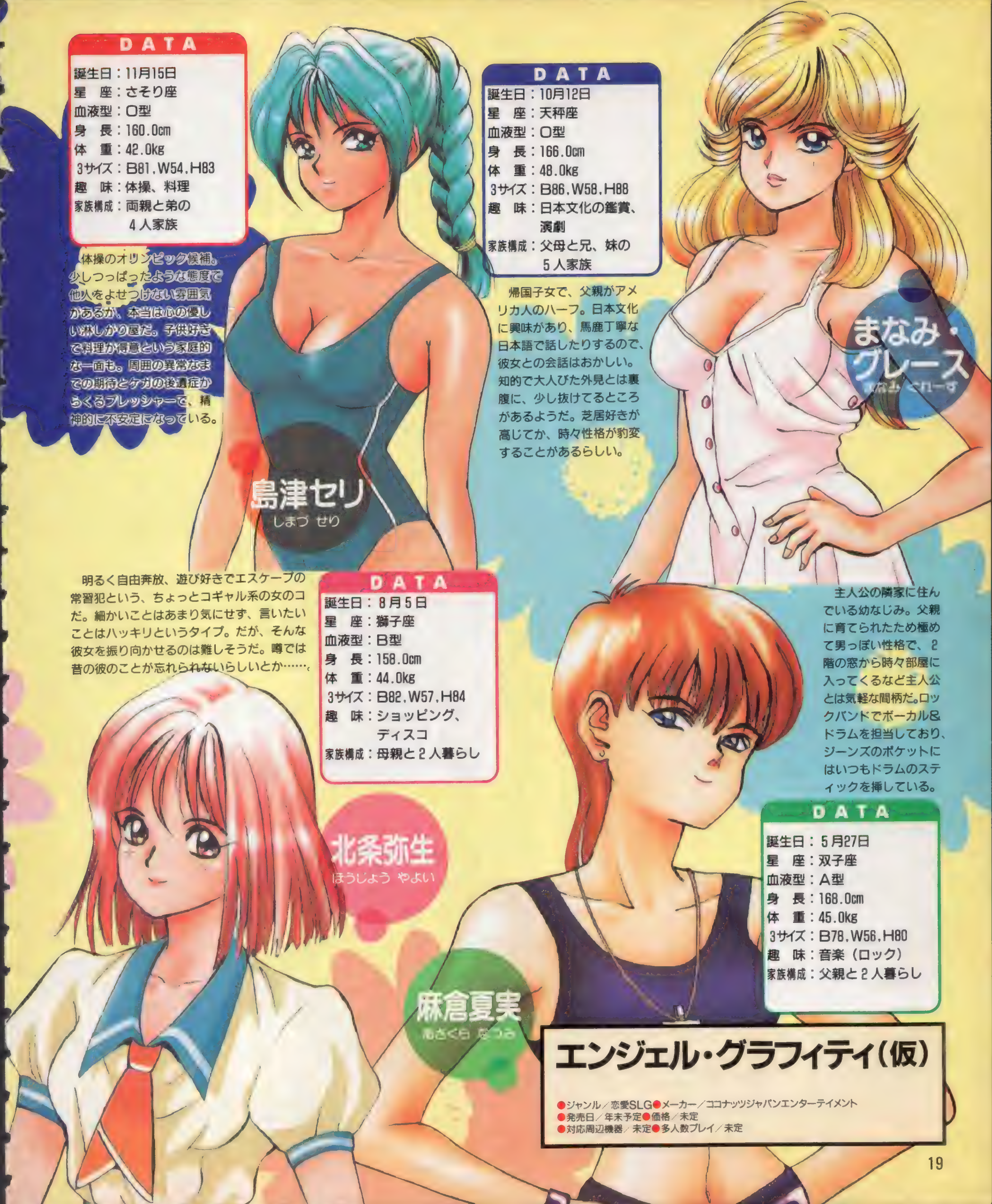


理性を持った「純愛」を守護する天使であり、恋する主人公を温かく見守ってくれる。優しく真面目な性格で、愛は時間をかけてゆっくり育むものだと信じている。潔癖さを守るため、融通がきかないところがあるのが玉にキズ。

天使フレイヤ



イヴとは正反対で、本能に身を任せた「激情愛」こそが本当の愛だと信じる自由奔放な天使。″好きになったら即アタック！″が信条の、かなり強引な性格である。思いこみの激しいところと、ムラっ気があるのが欠点だ。ことあるごとにイヴとは対立する。



島津セリ
しまづ せり

DATA

誕生日：11月15日
星　座：さそり座
血液型：O型
身　長：160.0cm
体　重：42.0kg
3サイズ：B81,W54,H83
趣　味：体操、料理
家族構成：両親と弟の
4人家族

体操のオリンピック候補。少しつっぱったような態度で他人をよせつけない雰囲気があるが、本当は心の優しい淋しがり屋だ。子供好きで料理が得意という家庭的な一面も。周囲の異常なまでの期待とケガの後遺症からくるプレッシャーで、精神的に不安定になっている。

まなみ・グレース
まなみ ぐれーす

DATA

誕生日：10月12日
星　座：天秤座
血液型：O型
身　長：166.0cm
体　重：48.0kg
3サイズ：B86,W58,H88
趣　味：日本文化の鑑賞、
演劇
家族構成：父母と兄、妹の
5人家族

帰国子女で、父親がアメリカ人のハーフ。日本文化に興味があり、馬鹿丁寧な日本語で話したりするので、彼女との会話はおかしい。知的で大人びた外見とは裏腹に、少し抜けてるところがあるようだ。芝居好きが高じてか、時々性格が豹変することがあるらしい。

北条弥生
ほうじょう やよい

明るく自由奔放、遊び好きでエスケープの常習犯という、ちょっとコギャル系の女のコだ。細かいことはあまり気にせず、言いたいことはハッキリというタイプ。だが、そんな彼女を振り向かせるのは難しそうだ。噂では昔の彼のことが忘れられないらしいとか……。

DATA

誕生日：8月5日
星　座：獅子座
血液型：B型
身　長：158.0cm
体　重：44.0kg
3サイズ：B82,W57,H84
趣　味：ショッピング、
ディスコ
家族構成：母親と2人暮らし

麻倉夏実
あさくら なつみ

主人公の隣家に住んでいる幼なじみ。父親に育てられたため極めて男っぽい性格で、2階の窓から時々部屋に入ってくるなど主人公とは気軽な間柄だ。ロックバンドでボーカル&ドラムを担当しており、ジーンズのポケットにはいつもドラムのスティックを挿している。

DATA

誕生日：5月27日
星　座：双子座
血液型：A型
身　長：168.0cm
体　重：45.0kg
3サイズ：B78,W56,H80
趣　味：音楽（ロック）
家族構成：父親と2人暮らし

エンジェル・グラフィティ(仮)

●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／年末予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定



PlayStation
誰よりも戦略人だけ
かんがえた
主役になれる
ヒーロー
★単純な操作！
★ユニークなコマンド群！
★迫力あるBGM！
★美しいグラフィック！
★最大20名のリアルバトル！
★4人同時プレイ！
誘惑、連帯、交渉、裏切り…
敵を騙したり、1対1で名誉を賭ける「計略」コマンドや、宝物を手に入れ、キャラクターを味方にする「交渉」コマンドなど、他にはちょっと見られないコマンドばかり。
バトルシーンは、最大20名が入り乱れるパーティー戦、予想外の乱入者たちとのスピーディーな戦いなど多様に展開。
カンタン操作の「ファルカタ」は、ロールプレイングの世界で実現した新しいシミュレーションゲームです。
好評発売中！
標準価格 ¥6,800（税抜）
●メモリーカード必要容量：4
●プレー人数 1〜4人
戦略シミュレーションゲーム
Falcata
ファルカタ
〜アストラン・パードマの紋章〜
株式会社ガスト
〒380 長野市南石堂町1293 TEL.0262-24-7300
プログラム、企画、グラフィック、サウンドなど、プレイステーションでのゲーム開発スタッフ募集中！
©GUST CO.,LTD.1995 Illustration：HITOSHI YONEDA
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



今からでも遅くない！

初心者完全対応 夏の超・教師

ときめき
プリメ3
ツインビー

やる気にさせます

初めてでも大丈夫！ 電撃から派遣されたゴージャスな超❤教師が、手取り[illegible]感じる。コントローラ[illegible]愛と希望と夢を背負って[illegible]！ [illegible]！ [illegible]めく、ハートに火をつける！

イラスト・さいとうつかさ

ときめきメモリアル forever with you

時 1 間目

発売日が延びてしまったのは本当に残念だけど、これも「もっと！ いいゲームにしたい」というコナミの意気込みのあらわれ。素晴らしいデキになることを願って、首を長くして待っていよう。さて今回は『ときめき』の魅力を徹底分析しながら、どんなゲームなのかを紹介するぞ。知っている人も初心に戻って復習だ！

『ときめき』ってナゼ人気があるのか？



前評判では常に1位をキープしているが、中には未プレイゆえに「どこが面白いの？」っていう人も結構いるんじゃないかな？　今や人気絶頂の『ときめき』でも、最初からこうだったわけじゃない。ＰＣ版発売前後はさほど注目されていなかったのが口コミにより評判が広がり、その後爆発的なヒットにつながったのだ。これには、やってみないとその面白さが分からない、というゲーム性がある。では、どこが魅力なのか？　まず、1回や2回プレイしただけでは見尽くせないほどの大量イベント。次に11+α人という女のコの多さ。そして狙ったコを簡単にオトせないシビアなシステム。これらの要素が絶妙に絡み合い、プレイヤーを虜にしてしまうのだ！

『ときめき』とはそもそもこんなゲームだ！

「ときめきメモリアル」は、簡単にいえば疑似恋愛を楽しむＳＬＧ。３年間の高校生活をエンジョイしながら男を磨き、卒業式の日に密かに想っていた藤崎詩織から告白されるのが目的だ。また他にも魅力的な女のコたちが登場。好みのコを狙ってのプレイも楽しめるマルチエンディングなゲームなのだ。女のコの数だけプレイでき、しかもこちらの行動に対して細かいフォローがなされている。何度プレイしても飽きないシステムになっているのだ！



◀ＰＳ版では新たにオリジナルイベントも追加され、楽しみも増えた！



ときめきメモリアル
forever with you

●ジャンル　SLG●メーカー／コナミ
●発売日／9月発売予定●価格／限定セット:¥9,800　通常版:¥6,800
●対応周辺機器　メモリーカード(絶対必要)、マウス●多人数プレイ／不可

ときめくための基礎知識 集中講座

※太い枠で囲まれた写真はPS版、細い枠で囲まれた写真はPC版です。

1 基本は主人公の育成だ!

基本的なシステムは、勉強や運動、クラブ活動などのコマンドを実行して主人公のパラメータを上げていく、いわゆる育成モノだ。ただし、勉強をすれば運動パラメータが下がるといった具合に、コマンドによって数値は上下する。上手にパラメータ操作をすることが、うまく進めていくポイントになるのだ。

それぞれの女のコには注目しているパラメータがあり、そのパラメータが高くなるほど女のコは主人公に惹かれるようになるぞ。女のコのタイプによって攻略法を考える、というところもこのゲームの楽しみの1つといえよう。

また、パラメータには体調とストレスもある。無理しすぎたりするとケガや病気、ノイローゼといったアクシデントも起きてしまうのだ!



◀どんなに友好度を上げても、パラメータが高くないと女のコから告白されない。それほど重要なのだ。

2 平日と休日を使い分けよう

このゲームでは1週間が平日と休日とに分けられている。平日は8種類のコマンド(文系学習、理系学習、芸術系学習、運動、部活、遊び、おしゃれ、休養)が使用でき、主に自分のステータスアップに励むのだ。そして休日は、使用できるコマンドがさらに3つ(電話、デート、情報)増え、女のコとコンタクトを取ったりデートで仲を深めたりすることができる。ただし、休日の方がパラメータが大幅にアップするので、ここで自分のステータスと女のコとのコミュニケーションを秤にかけることになるのだ。状況に応じて使い分けることも必要になってくるぞ。



▲休日コマンドはその日1日の予定だけだけど、平日コマンドは今週1週間(月〜土までの6日分)の行動を決めるのだ。

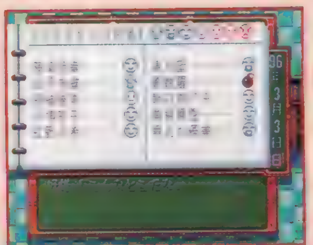
3 スケジュール管理はしっかり!

試験や体育祭などのパラメータが影響する行事でイイ成績を取るには、事前にそれ相応にステータスアップしている必要がある。体育祭でイイ成績を取ると、主人公に対する女のコの評価が上がったりするし、試験で赤点を取ってしまうと地獄の補習が待っていたりする。スケジュールに合わせてのパラメータ調整が大事なのだ。また女のコのデートに関しても、日にちと場所を把握しておいたり、誰と何回デートしたかを覚えておかないと、女のコの機嫌を損ねる結果になりかねない。予定をたてて行動をしっかり管理することが重要だ。



▲スケジュールはこまめにチェックしよう。PS版ではカレンダー機能もついたので、予定がわかりやすくなってホント便利!

4 爆弾に気をつけろ!!

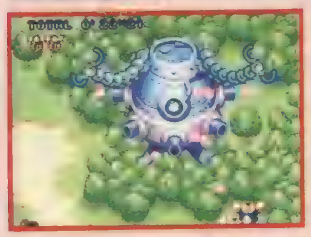


◀名前の欄に爆弾マークが点滅!この女のコが傷つく前にデートに誘ってご機嫌とらなくちゃ。

女のコたちは傷心度という隠しパラメータを持っている。他の女のコと仲良くしたり、あまりかまってあげないと傷心度がたまっていき、評価欄に爆弾マークが点滅するようになるぞ。そのまま放っておくと爆弾が爆発し、「女のコを傷つけた」という悪い噂が広まってしまうのだ。こうなると事態は最悪で、せっかく上げた評価もガタ落ちになってしまう。好雄に電話して自分の評価を聞いたときに爆弾マークの出ている女のコがいたら、早めに手を打たないとね。

5 サブゲームもあるぞ!

▼これはきっと「電撃スコア&タイムアタック」の候補に挙がるぞ。ソフトを手に入れたら速攻で極めよう!



ゲームとは直接関係ないが、ある条件を満たすとおまけモードでサブゲームが楽しめるようになるぞ。ちなみにPC版では「ツインビーりたーんず」と「フォースギア」の2つのSTGを遊ぶことができた。PS版では「ツインビーTIME ATTACK」が発表され、注目を集めている。もう1つのサブゲームはまだ分からないが、何にしても楽しみだ。またゲーム中にも、体育祭や縁日でミニゲームがいくつか登場する。こういったゲームinゲームが用意されていることも人気の理由の1つかも?

プロフィール&こだわりトーク

藤崎詩織 SHIORI FUJISAKI



PROFILE

身長	158cm
サイズ	B83、W56、H84
誕生日	プレイヤーが入力
血液型	プレイヤーが入力
趣味	音楽鑑賞

●主人公の幼なじみ

詩織ちゃんがときめいているときに電話をかけたときの「あっ…」。このセリフってすごくリアリティがあると思う。好きな男の子から電話がかかってきて、嬉しさと恥ずかしさが込められた声なんじゃないかな。それに戸惑いも感じられる。もちろん、金月さんの演技力にもよる部分が大きいんだけど、作られたセリフじゃなくて自然に聞こえちゃうんだよね。

如月未緒 MIO KISARAGI



PROFILE

身長	156cm
サイズ	B80、W59、H82
誕生日	2月3日 A型
趣味	読書

●本を愛する文学少女

眼鏡っ娘の眼鏡っていうものは、世間一般の視線に対する無頓着さ=純粋さの現れであるとともに、「メガネはダサイ」という世論をはねのける意志の強さをも示すもの。普段は今にも消え入りそうな彼女が、読書に集中したときに見せる芯の強さ。そして、その彼女が異性に意識を集中したとき……。君は彼女のすべてを受けとめることができるだろうか?

ステータスUPに励み、男を磨くのだ!!

【平日】

1週間の大半を占める平日では、ステータスパラメータを上げるのが基本。ということ何の変哲もなさそうに聞こえるが、女のコに好かれる男になるためには平日での行動がカギを握っているといっても過言ではない！ 日々勉強や運動にいそしみ、オシャレにも気を使い、自分を磨く男にこそ女のコは魅力を感じるものだ。試験や体育祭でいい成績をとって自分をアピールするのにも、日頃の鍛錬がモノをいうしね。とにかく、自分を鍛えて鍛えまくればその努力はきっと報われるのだ！



◀コマンド実行中に女のコのSDキャラが横で応援してくれたりもするぞ。さらに、1週間の予定がうまくいった時は、お褒めの言葉までもらえちゃったりするのだ！

クラブに燃えるのもまた良し

▼クラブを一生懸命頑張れば、大学とは別の進路もひらける。目指せ、クラブマスター!!



きらめき高校にも当然のごとくクラブはある。好きなクラブに入って活躍すれば、女のコの評価もアップすること間違いなしだ。それに、同じクラブの女のコと仲良くなるチャンスもあるかもしれないしね。鬼のような基礎トレーニングや、先輩の後輩いじめなどはまったくないから安心しよう(笑)。

クラブは運動系（野球、テニス、サッカー、水泳、バスケット）と文化系（文芸、演劇、科学、電脳、美術、吹奏楽）に分けられる。運動系は3カ月毎の練習試合で、文化系は文化祭でそれぞれ活躍できるのだ。また部活を途中で退部したりせずに、頑張って3年間続けるとイイことがあるらしいぞ。

そして、そこに出会いが待っている！

熱心にパラメータアップに励んでいると、突然女のコから声をかけられることがある。そう、待ちに待った出会いだ！ ここからデートにイベントに、といったバラ色の毎日が始まるのだ（最初から詩織ちゃんしか眼中にない人には関係ないのだが……）。

詩織ちゃんと優美ちゃん以外の女のコと出会うには、一定の条件があるぞ。女のコたちは常に君のパラメータを見ていて、そして自分の好みの数値を満たしたときに初めて登場してくるのだ。1回のプレイですべての女のコと知り合うのはとても大変。また女のコによって、知り合うシチュエーションもさまざまだぞ。

▶出会いのパターンは状況によってさまざま。クラブに入っていれば普段とは違った出会いも楽しめるのだ。紐緒さんとは合宿の肝だめしでお知り合いに。



▲放課後の校庭、偶然飛んできたテニスボールが主人公に当たって……。ここに謝りながら登場するのが古式さんだ。ちょっとトロいけど、そこもまた魅力。

▼突然目の前に現れて、クラブの勧誘を始める虹野さん。運動部のアイドルだといわれてるのもすぐに納得できる優しいコだ。決して無理強いはしないしね。







紐緒結奈 YUINA HIMOO

PROFILE

身長	161cm
サイズ	B84、W58、H84
誕生日	7月7日 A型
趣味	実験と研究

●科学知識ならおまかせ

紐緒さん……なんてカッコイイんだぁ!! あの涼しげな目元、軟弱なラブ＆ピース野郎をよせつけないクールなセリフ、世界征服という強大な目標に向かって突き進む行動力、そしてすべての男を挑発してやまない魅力的な水着姿…。まさに女王と呼ぶにふさわしい風格の持ち主。彼女のハートをつかむのは、世界をこの手につかむのと同じくらい、デッカイ喜びなのさ。そのためなら俺は下僕と呼ばれてもイイ……。



片桐彩子 AYAKO KATAGIRI

PROFILE

身長	159cm
サイズ	B86、W60、H86
誕生日	9月30日 B型
趣味	絵画

●英語が得意な女のコ

会話には必ずファンキーな英語が登場する彼女。個性的なヘアースタイルも魅力のひとつ。少々大ざっぱな性格で、ずっとフランクな関係をキープできるのもイイね。でも、アンビリーバブルな記憶力や、あどけない寝顔を間近で見た瞬間、キミのハートはパラダイスにトリップしてしまうだろう。

学園生活を彩るイベントの数々

【日常イベント】

学校生活をおくる日常だからこそ、イベントもたくさん埋もれている。夕立が降り出すように、それは突然やってくるのだ。そしてそんな日常イベントでは、普段の女のコたちに触れられて、身近に感じられるひとときを満喫できるぞ。比較的簡単に見れるモノから、かなりランダム性が強いイベントもあり、全部見るのはけっこう至難のわざ。けれど女のコたちをもっとよく知るためにも、彼女たちの性格がかいま見えるこういったイベントはぜひ拝見したいものだ。

●下校時に小さなイベント大きな喜び



◀夕暮れの校門前で発生する比較的見やすい小イベント。でも高校生ならではのシチュエーションがグーだ。学校行事の前などは、そのまま下校デートさながらのおしゃべりができて、なかなか楽しめるぞ。

●女のコからデートのお誘い!



◀女のコの方からなんて嬉しいぜ。ちゃんと予定が入ってない時に誘ってくるので迷わずOKだ！

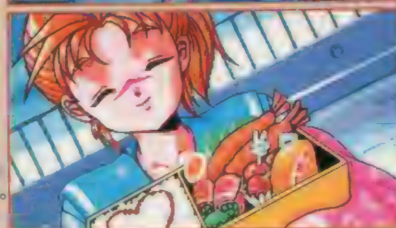
めったにお目にかかれないグラフィカルな学校イベント

ある一定の出現条件があるものの完全なランダムで発生するのが、ここに紹介する学校イベントだ。これは女のコ全員に用意されていて、どれもこれも1度は見ておかないと絶対後悔するほどのナイスなビジュアルばかり。その貴重なカットを、ちょっとばかりピックアップして皆さんにお届けしちゃうぞ！



如月

◀たくさんの本を運んでいる如月さん。かよわい女のコがこんな重い物を持ってるなんて、断固として知らんぷりできない。早く代わってあげなくちゃ。



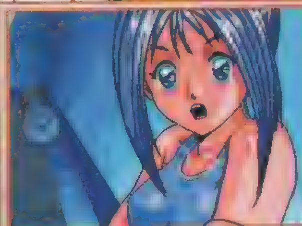
優美

◀優美ちゃんがわざわざお弁当を作ってきてくれたぞ。愛情こもったお手製が味わえるなんてカンゲキィー！タコさんウインナーに感じる幸せ……。

鏡

▼モデルばりの美貌とナイスバディを誇る鏡さんの周りには、いつもファンクラブの男子生徒がいっぱい。彼女を独占できる日は来るのだろうか？





片桐

◀ひょんなことから、水泳の授業をサボっている片桐さんを発見！なぜこんな場所にエスケープしてるかは、彼女のことをよく知ればわかるハズ。



紐緒

▶屋上で物思いにふけっている紐緒さん。溜息をつく姿が悩ましげで、いつもの迫力はどこへやら……。彼女の悩みを理解できるようになりたいものだ。

虹野沙希 SAKI NIJINO



PROFILE

身長	156cm
サイズ	B81、W59、H82
誕生日	1月13日 A型
趣味	料理

●努力と根性よ!

女のコに尽くすのも悪くないけれど、時にはそんな男の立場に疲れることもあるもの。そんな時、虹野さんの優しさが男心に安らぎを与えてくれる。マネージャーとして応援してくれたり、迷子を助けたりと、いつでも相手のことを気づかいながら行動している。それこそが虹野さんの魅力そのものに違いない。

古式ゆかり YUKARI KOSHIKI



PROFILE

身長	157cm
サイズ	B80、W59、H84
誕生日	6月13日 B型
趣味	編み物

●おっとりとしたお嬢様

古式さんはおっとりした性格なので、しゃべり方がとってもスローテンポ。古式さんとデートすると、なんだかフニャとなってしまうんだけど、バックにあのお父様がいると思うと、やはりマジにならなければいけません。文化祭で娘と一緒に見学したり、スキーウエアも買ってあげたり、娘の危機にはシバ～と現れるあのカッコよさ。く～っ、イカス。

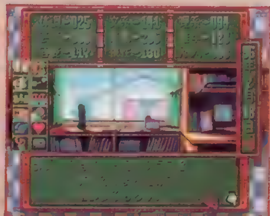
学校では教えてくれない、恋の勉強の時間

【休日】

日曜祭日の数は１年の約1/6程度。だけど日々の生活の中では、それ以上に大きなウエイトを占めているよね。充実した高校生活を送れるかどうかも、学校から離れる休日をいかにうまく使うかにかかっているのだ。このきらめき高校においても、休日は非常に大きな意味を持っている。女のコに告白を受けるには、休日コマンドが大きくモノをいうのだ！　それではこの休日コマンド、特に重要なデートについてくわしく解説しちゃうぞ。

基本はデート！

休日の行動には、平日コマンドに加えてデートに関係のあるコマンドが加わる。つまり、休日はデートをするためにあるといってよいだろう。ただし、平日より休日のほうが勉強の成果は上がるので、デートばかりというわけにもいかない。勉強にデートにと、高校生は休日も忙しいのだ。



▲例外として、運動部に所属している場合は、月に１回休日練習がある。さぼると退部させられちゃうので注意！

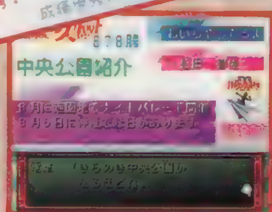
まずは下準備

では休日になったら、さっそくデートだ！　……と言いたいけど、そう簡単にはいかない。デートするためには、まず女のコの電話番号を知らなきゃ誘えないよね。これは好雄にＴＥＬすればすぐにわかる。もちろん知り合ってる女のコの情報に限るぞ。あとはデートスポットをいろいろ知ってる必要があるだろう。これは休日コマンドで情報誌を読めば、そこに行けるようになる。こうして準備が整ったら、女のコに電話をしてデートに誘おう。もちろん電話して即デートができるわけではなく、次の休日以降に約束を取りつけるのだ。このとき女のコに先約があって誘えないこともあるけど、うまくＯＫをもらえれば、あとはデートの日を待つだけだ！

●女のコのＴＥＬ

好雄の情報は、女のコの電話番号だけでなく、趣味や好みのヒントもあるぞ。





●デートスポット

新たなデートスポット、映画やコンサートの情報を季刊の情報誌で知ろう。

デートの成功はキミのエスコートしだい！

約束の日になったら、いよいよお待ちかねのデート！　ここでは基本的に、女のコのセリフに対するレスポンスが大きなポイントとなる。このとき、キミの答える返事を３つのセリフから選び、それに対して女のコが反応を返してくれるという仕組みだ。この行動結果が、デートした女のコとの仲を左右していくことになるぞ。

このゲームのデートは、１度成功したデートスポットが何度も通用するほど甘くない。１回目と２回目では女のコの反応は違っているから、同じセリフを答えればイイや、なんて思ってたら痛い目を見る。限りなく現実に近いデート感覚が魅力なのだ。

女のコの気持ちを理解したセリフを選べば、当然喜んでくれる。好きなデートスポットでのデートなら、なおさらだよね。ただ、中には意外な言葉を求める女のコもいるから、決まり文句のホメ言葉ばかりでは通用しないんだな、これが。



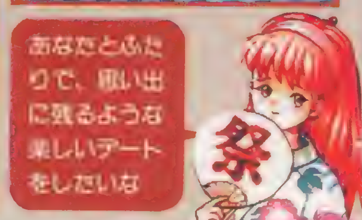
良い選択



悪い選択



女のコの気持ちに逆らったセリフを選ぶと、悪い印象を与えてしまう[illegible]。特にそのコの嫌いなデートスポットに誘ったりすると、どんな言葉をかけても喜んではく[illegible]女のコの好みを把握していれば、こんなことにはならなかったのに……。



清川望 NOZOMI KIYOKAWA



PROFILE	
身長	163cm
サイズ	B82、W58、H83
誕生日	12月3日　A型
趣味	ジョギング

●超高校級スイマー

言葉遣いが荒くて一見がさつな印象を受けるけど、本当はとてもカワイイ内面の持ち主。見え隠れする女のコらしさを発見する度に、新たな魅力にドキッとする。だんだん変化していく態度、下校時に何も言えずに走り去ってしまう乙女心……。くぅ～たまらないぜ！

鏡魅羅 MIRA KAGAMI



PROFILE	
身長	167cm
サイズ	B90、W60、H88
誕生日	11月15日　O型
趣味	ウインドーショッピング

●タカビーでナイスバディ

高校生離れした豊満なボディと近寄りがたい高慢な態度で純情なボクらを困惑させる彼女だが、ときめいた後の態度の変わりようは全キャラ中で一番だろう。今どきないだろうって感じの女性版左門豊作(！)のような家庭環境とか、そのたくさんいる弟への深い愛情とか、実はこわがり屋さんだとか、知るほどに意外な面が次々と出てきて、翻弄されつつも気付けばその魅力にいつの間にかトリコだ！

このビジュアルなしに、『ときめき』は語れない!

【デートイベント】

デートでは、毎回セリフの３択とは限らない。ある条件を満たしたときは、いつものデートとは違う展開になる。これこそがデートイベントだ！　これは女のコ１人につき数種類あって、どれも彼女たちの魅力を再確認したり意外な面を発見したりと、ハートときめくシーンばかり。『ときめき』の醍醐味はデートイベントにありと、胸を張って断言するぞ。それではこの魅惑のビジュアルをたっぷりご覧あれ！

気になるあのコのときめきシーンにクラクラしちゃう!



朝日奈

いつも明るい朝日奈さんが、ナイトパレードを見ているとき、ふと真剣な顔をしてひと言つぶやく。「好きな人と一緒に見たかったんだ」。これでクラッとこなかったら、男をやめてください。

美樹原

スケートリンクで足をすべらせ、主人公に抱きつく。彼女は体を起こそうとせず、消え入りそうな声で「もう少しこのままで……」。内気なあの娘の、精いっぱいの勇気を感じてほしい。

紐緒

動物園で背後からコアラの襲撃を受ける。よくある光景だ……紐緒さんにとっては(笑)。彼女の行く先々では、この程度の騒ぎは当たり前。波乱万丈なデートを楽しめること、うけあいだ。



清川

毎朝ランニング50Km、沖の無人島までラクラク泳ぎきる無敵の体力娘も、雷は大の苦手。思わず主人公に抱きついちゃうのだ。雷が過ぎたあとに見せる表情もかわいいし、まさに雷サマ様！

優美

好雄の妹・優美ちゃんは、実はプロレスの大ファン。試合が始まると、主人公の心配をよそに拳を振り上げ大声援を送るのだ。こーんなかわいい妹をもった親友に感謝したいぞ。

詩織

詩織の見つけた木の傷跡は、幼い日に２人でつけた背くらべの跡。あれから月日は流れ、僕はあの頃よりずっと背が伸び、君はあの頃よりずっと綺麗になった。





朝日奈夕子 YUKO ASAHINA

PROFILE	
身長	159cm
サイズ	B83、W59、H85
誕生日	10月17日　B型
趣味	流行の場所に行く

●明るくミーハーな女のコ

いつまでも友達同士みたいな恋人になれるんじゃないか、なんて未来まで想像できちゃうほど現実にもいそうなタイプ。彼女の場合、何度も廊下でぶつかってきたりと、その存在がなぜか気になっちゃうシチュエーションがいい。気さくにつき合えるのも嬉しいし、デート後にすぐ帰らないところも男心をくすぐります。いつも元気で、一緒にいるだけで楽しい気分になれる、そこが彼女の魅力だろう。



美樹原愛 MEGUMI MIKIHARA

PROFILE	
身長	150cm
サイズ	B78、W58、H79
誕生日	9月5日　A型
趣味	ペットと遊ぶ

●内気で恥ずかしがり屋

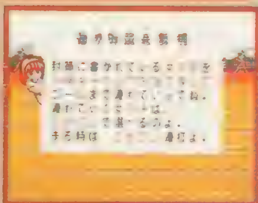
彼女は自分の感情をうまく表に出せない女のコだ。それは恥ずかしがり屋というだけではなく、男性に慣れていないということも大きな理由のひとつ。また親友の詩織があまりにもスゴイので、何かコンプレックスを感じてるのかも。そんな彼女が心を許し、普段の自分でいられる相手がペットの犬・ムクである。ああ、僕はムクになりたい！

高校の3年間は、まさにイベントの宝庫だ

【行事】

3年間の学校生活では、数々の学校行事に参加する機会がある。文化祭や体育祭をはじめ、夏休み、冬休み、修学旅行と実にさまざま。学校を離れても、夏のナイトパレード、クリスマスパーティーなどがあるし、自分や女のコの誕生日だって立派な行事だろう。『ときめき』では、そんな四季折々の出来事を余すことなくイベント化。実際に高校生活を楽しんでいるかのようにプレイできるのだ。ここではそんなイベントを集めてみたぞ。

体育祭



▶体育祭にはミニゲームで実際に参加する。種目はこの"借り物競走"の他に数種類あり、どれもなかなか楽しませてくれるぞ。日頃の運動の成果が、この場に反映されるからね！



▶ここでの活躍は、女のコにちゃんとチェックされてるぞ。好成績なら、女のコたちの君に対する評価はグンとアップ！　次の日からは、あのコの見る目が変わってるかもよ！



◀如月さんとのツーショットは、この体育祭のシーン？　体育祭に新イベントの予感!?



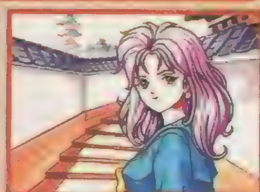
文化祭





▲▶キミが文化系のクラブにいるなら発表側として、それ以外なら見学という形で参加することに。女のコと一緒に見学したり、実演をしたりと忙しいのだ。

修学旅行



▶2年の秋には、北海道、京都、沖縄の3カ所から選んで、1週間の修学旅行。好きな女のコと名所めぐりを楽しむのだ。お約束のように、アクシンデントが待ってたりしてね(笑)。

クリスマスパーティー



▶伊集院の家では毎年12/24にパーティーが開かれる。女のコとのプレゼント交換や新たな出会いなどの、楽しいひとときが待っているぞ。ただし、中に入れてもらえたらの話。

ナイトパレード



▶遊園地では、8月にナイトパレードが開催される。華麗にライトアップされたパレードを彼女と2人で見れば、お互いの気持ちが近づくこと、間違いなし！　夏一番の思い出になるだろうね。

誕生日



▶女のコの誕生日は、そのコの好みのプレゼントを渡して、自分をアピールする絶好の機会。さらにPS版では、自分の誕生日に女のコが自宅までプレゼントを渡しにきてくれることもあるのだ！



▲いつか2人で高校生活を振り返る日を信じて……。



早乙女優美

YUMI SAOTOME

PROFILE

身長	155cm
サイズ	B79、W59、H82
誕生日	5月16日　O型
趣味	ゲーム

●親友のかわいい妹

優美ちゃんの魅力は、何といってもその可愛さだろう。少々子供っぽくて閉口してしまうような言動や行動も、要はこちらが大きな愛をもって接すればいいだけの話。彼女を子供っぽいと言っているうちは、まだまだ君も子供っぽいということだ。そして彼女の愛を受け入れ、未来を予想したとき、君はそこにいつも楽しく笑ってる自分を見つけるだろう。



●キザなライバル

伊集院レイ

う〜ん、困った。伊集院ってヤバイことが多すぎるんだよな〜。知ってるのに、書けないってツライっすよ。規制がとければバンバン書けるんだけどね。でも、これだけは言える。水着になることは絶対にない！　それに金のベッドで寝ている！　そしてプラチナの……ごめん、これで許して。

●女のコの情報通

早乙女好雄

優美がデートに遅れてきたとき「お兄ちゃんにつかまって」と言い訳する。好雄は妹思いな奴だから、虫がつかないように妨害しているのかもね。てことは、優美とデートする主人公って虫？　ナンパに成功したことがないのでヤキモチだったりして。でも、最後にはきっちり彼女を作ってくるのだ。



金月真美●プロフィール

4月2日生まれ／O型　兵庫県出身／(株)大沢事務所所属

現在アメリカ・ミシガン州立大学の大学院に留学中。文化放送「もっと！ときめきメモリアル」のラジオドラマで大活躍！

特別講師

金月真美先生インタビュー



現在、アメリカでの勉強やラジオドラマの収録に大忙しの金月真美さんに独占取材を決行！『ときめき』のイベントで、文字通り日本各地を飛び回るスケジュールの合間を縫って、我が編集部に足を運んでくださったのだ!!　さらにインタビュー終了後、PC版(残念！)をプレイしてもらったぞ。画面の詩織ちゃんの声と金月さんの声がシンクロする……。これは夢なのか？

電撃PS編集部に金月さんがやってきた!!

——ＰＳ版の『ときめき』をどのようにプレイしてほしいですか？

「ラジオドラマの関係で、ＰＣ版の時よりもいろんなところでキャラクターが動いてますよね？　だからラジオを聴いてイメージを膨らませてからプレイすると、また違った感触が得られるんじゃないでしょうか」

——そうですね。オープニングデモはラジオドラマを思わせますね。

「皆さんはラジオドラマの主人公・高見公人君のイメージでプレイしてるのかしら？　人それぞれ違うイメージなのかしら？」



——ラジオだと主人公のセリフが多い分、ゲームとのギャップを感じる人もいるかと……。

「じゃ、公人君がガンガン飛ばすと「違う！」って思ったりするんでしょうね。面白いな。あたしは公人君の妄想シーンが好きなんですよ。もう「来た来た～！」って感じで(笑)」

——詩織ちゃん以外で演じたい役は?

「タカビー系がやりたいです(笑)。だから鏡さんが出てくると嬉しくて。「オホホ」系やってみたいな～」

——話は変わりますが、ＰＳでやってみたいソフトとかありますか？

「ヘタなんですけど、『極上パロディウスだ！』が好きなんです(笑)。あとレーシングゲームも好きですね」

——では、プライベートな質問ですが、金月さんの好きな食べ物は？

「私、好き嫌いがないんですよ。だから「なにが好き？」って聞かれても思い浮かばないですね。いちおう和食が好きです。向こうでも限りなく和食っぽいものを作って食べてます。お米が好きなので、１日１回は食べないとしんどいです(笑)」

——料理はお好きですか？

「(照れながら)１人暮らしなので作り始めました(笑)。向こうはコンロも多いし、オーブンでもなんでも揃ってるから「よし、作ってみるか！」って気になりますね」

——得意な料理はなんですか？

「肉じゃがとか、煮物ですね！」

——最後に、皆さんにメッセージを！

「初めてプレイする人は、高校時代の甘く切ないドキドキ感を楽しんでください！　ＰＣ版をプレイした人は、増えたり変わったりしたところを楽しんでください！」

★この後ＰＣ版プレイ中に、なんと金月さんが画面に合わせて歌ったりしゃべったりしてくれました!!　突然のことに編集部は騒然となったぞ！



夏の超❤教師

ときめきメモリアルのガレージキットついに登場!!

モニターの彼女が、キミのそばで微笑む日がくる！ガレージキットの制作販売で有名な(株)海洋堂より、『ときめきメモリアルガレージキット』の発売が決定したぞ。第１弾は、写真の詩織ちゃんの他に、虹野さん、片桐さん、如月さんの計４人。他のコのフィギュアも順次発売予定なのでお楽しみに。なおこの商品は、８月６日に東京国際貿易センター(西館)で行われる〝ワンダーフェスティバル '95〟の海洋堂ブースで、発売前に展示される。一足先に商品を見たい人は、行ってみるしかないぞ!!

●発売日　８月下旬予定●価格　¥4,800

●問い合わせ先　海洋堂通販部(06-909-1220)



限定版セットの中身

ソフトと周辺機器のセットで発売する限定版。その商品内容のすべてがこの写真に！　すでにお伝えした通り、周辺機器は『ときめき』キャラがプリントされた、限定版だけの非売品。しかも、ＣＤ－ＲＯＭ、パッケージにまでこのようなイラストが入っているのだ。触るのがもったいないほどの、『ときめき』づくしなこのセット。予約しなきゃ、絶対に後悔しちゃうからね！



取材撮影／まきたゆういち

2時間目

夏の超❤教師

プリンセスメーカー3

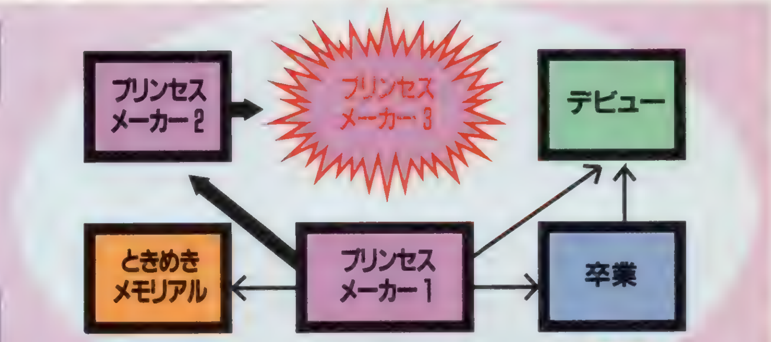




発売まで待てない!!
『プリメ』ワールド徹底紹介!!

リリースはされたものの、システムは不透明だし写真すらまだ謎のまま…。これじゃ『3』を楽しみにしているみんなに申し訳ないってことで、ひぐちきみこ先生のマンガや基礎講座を織りまぜつつ過去のシリーズを振りかえる『プリメ』づくしの8ページだ!

「プリメ」とはこういうゲームなのである！



パソコン版２ ▼血のつながりはないけれど、かわいい一人娘を立派なレディに育てるのだ。これはタウンズ版の画面。



数々の育成ＳＬＧの源となった偉大なる作品！

たぶん知らない人はいないであろう「卒業」や「誕生」など、俗に育成ＳＬＧと呼ばれるソフトは「プリンセスメーカー」の存在なくしてありえなかったに違いない。ただいま人気絶頂の「ときめきメモリアル」も育成モノではないけど、このソフトの影響を少なからずも受けている部分があるし、その他もろもろ、新たなゲームジャンルを開拓する元となった偉大なるソフトであることはいうまでもないのだ。キャラクターを直接プレイヤーの手に委ねていた(操作させていた)ゲームとは違い、育てるという作業をシミュレートさせるため、プレイヤーの思うようには必ずしもいかないんだけど、「なんとなく育っちゃう」という面白味がある。なんといってもプレイの評価が、娘の将来という形で表現されるのも最大の特徴なんだよね。





娘の成長に一喜一憂！娘の未来はキミの手に



このゲームの目的は、タイトルどおり「プリンセスをつくる」＝娘をプリンセスに育てあげることだ。過去のシリーズでは、プレイヤーがパパとなって10才の娘を８年間（18才まで）育てるのだが、立派な娘に成長させるため、いろいろな教養や技能をたたき込まなくちゃいけない。このときに、どういう教育をしたかで娘の将来(エンディング)が決まる。まだ10才だというのに「木こり」というハードなバイトをさせて、周囲から鬼のようなオヤジだと思われようが気にしない気にしない。それもプレイヤーの自由だからね。８年後、娘はちゃ～んと「木こり」になってくれるから……(マジで鬼だ)。



▲最初は失敗ばかりしていたバイトもうまくこなせるようになるし、収穫祭でのコンテストも年を追うごとに成績が良くなっていく。あぁ、成長してるんだな～ってカンジ。

プリンセスメーカー3

●ジャンル／育成型SLG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ／不可

●ゲーム画面は全てパソコン等、他機種版です。

勝手に想像(創造)してみた

PRINCESS MAKER WORLD



この企画はWindows版スクリーンセーバー『お父さんの日記帳』で構成しました!

このページ以降、ほとんどの写真はWindowsのスクリーンセーバー(画面の焼き付き防止ソフト)のグラフィックを使ったものなので、ゲームの写真と勘違いしないしないでくださいネ。これは、「プリメ」で実際にあったイベントを新たに描き起こしたもので、絵的に面白いモノが多く、セーバーとして埋めておくにはもったいないので使っちゃいました。ちなみに、このソフトはガイナックスより¥7,800で発売中。



▲「プリメ」のすべてが日記帳の中にギュ～ッと詰まっている。



ここからは、プレイ中の出来事や娘の日常を紹介する「過去のシリーズを知らない人でもなんとなくわかっちゃう『プリメ』ワールド」の始まりだ。しつこく言うようだけど、「3」の写真は一枚もないので、セーバーの絵で楽しんでください。ひぐちきみこ先生が書き下ろした、カワイイ絵もあるしね。

働かざる者食うべからず!!

▼ちょっとかわいそうだけど、働いてもらわなきゃ育てられないのよ。





養育費は自分で稼ぐ…これが"プリメ"のおきて

この世界では、娘自らバイトして養育費を稼がなければいけないという厳しい決まりがある。これでは「なんのためにパパがいるのかわからないではないか!」と突っ込まれそうだが、「バイトをしながらも技能を身につけてほしい」という厳しくも優しい親心の表れなのだ。あぁ、このゲームって深い!(ほんとかいな)

お城の人にも気にいってもらわなきゃ!

設定上は、この王国を救った勇者(プレイヤー)の娘のハズなのに、なぜかお城の高貴な方々とはまったく面識がない。プリンセスになるためには、貴族などのお偉いさんとお友だちになって、それなりの評価を得なくちゃいけないのだ。そのため、娘は貴族の人たちに認められるべく「気品」を高めようと、毎日毎日「礼法」のレッスンへ通いつめるのだった。しかし、気品だけが高いとエンディングは「貴族の妻」がいいところ。う～ん、プリンセスへの道は遠い……。



◀条件を満たしていれば、次々にお城の人たちとお話しができる。こうやって早いうちにコネをつくっておけば……と意外にしたたかな娘。





武者修行ってキビシ～

教養や気品を高めるのもいいけど、女の子とはいえ勇者の娘(養女だけど)。城下町の外にいるモンスターの一匹や二匹ぐらい倒せないとね。……とはいっても、最初のうちはモンスターにタコ殴りされて、血まみれになるのがオチ。「2」では、ばたんキュー状態の娘を執事のキューブが自宅まで運んでくれるので、パパもひと安心だ。でもプリンセスに育てようとすると、つい過保護になるから、武者修行をせずにゲームが終わることも……。



◀剣を片手に、モンスターと格闘の一幕。実際は、こんな戦闘画面じゃないっすよ。



◀負けると執事のキューブが助けてくれる。キューブってイイやつだなぁ。

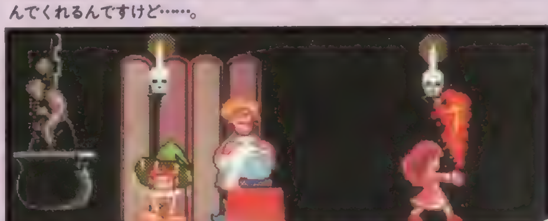
▼おこずかいをあげると、頭の中はドレスのことでいっぱい。こんなところは、ふつうの女の子と一緒だね。



習い事で教養や技能を身につける！

美しさ、気品、教養など、あらゆる部分に長けていないとプリンセスにはなれない。とくに気品と教養は、習い事をさせないといけないので、パパはありったけのお金を教育に費やす。ところが、親の心子知らず。高い受講料を払っているというのに、ちゃんと勉強をしてくれない我が娘。しかし、礼法のレッスンだといって頭上に何冊も本を乗せられ、目を点にしながらヨロヨロ歩く娘を見ると、さぼりたくなる気持ちもわからなくはない。だって、自分ならやだもんな～。

▼教養を身につけるための習い事。健康状態がいいときは、きちっと勉学に励んでくれるんですけど……。



▼ストレスが溜まっていたり精神的にグレていると、ちっとも勉強してくれない。お願いだから、眠るのだけはやめて～。



お父さんの楽しみ

イベントだって盛りだくさん！





バカンス

日々、バイトや習い事に追い回されていると、娘のストレスもジワジワ溜まりだす。そのまま放っておくと、グレたり病気になったりロクなことがないので、毎月一回だけ実行できる「娘との会話」や休みをあげるなどして、ストレスを下げなければいけない。もし、お金に余裕があるのなら「バカンス」へ行って気分をリフレッシュさせるのが一番。バカンスは、ストレスを下げるだけでなくモラルも上げられるから非行化を防ぐのに役立つ。それに、娘のビジュアルも見れるから、ちょっとうれしい。

父と娘の思い出づくりに……



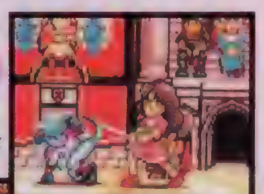


収穫祭 etc

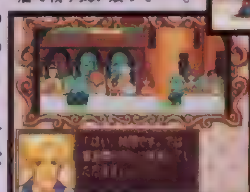
毎年10月に王国で開催される「収穫祭」は、ミス王国や武闘会、お料理コンテストなどが行われ、良い成績を修めた者には王様からのお誉めの言葉と共に賞金や評価値など、数々のご褒美が与えられる。ここで娘が優勝なんかしようものなら、娘の知名度が上がりパパは鼻高々。将来のプリンセスへ一歩近づくわけだ。ほかにも、ある条件を満たすと実行される突発イベントなど、8年間で起こるイベントは数知れない。そして18才を迎える日、娘の将来に審判が下され、それはパパであるプレイヤーへの評価でもあるのだ。



収穫祭あれこれ

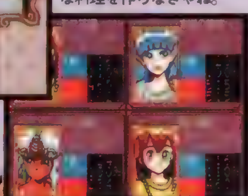


▶何を装備させても、普段着で戦う我が娘って……。



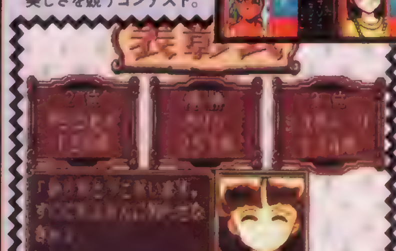
お料理コンクール

◀審査員を満足させるような料理を作らなきゃね。

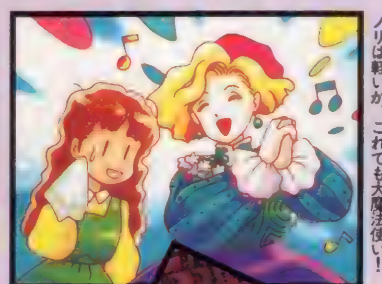


ミス王国コンテスト

▶気品やプロポーションで美しさを競うコンテスト。



優勝して知名度を上げる



突発イベント

◀ある条件を満たすと登場するフェイ様。ノリは軽いが、これでも大魔法使い！



1年間の努力の結晶 エンディング

かなりムチャですけど
このイメージイラストから PS版を占う!!

予想その③ しゃべり&美しいグラフィックはあたりまえ!イベント増加などすごいらしい!?

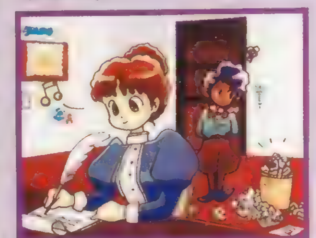
イラストから想像っていうんじゃないけど、PSのハードパワーをもってすればきれいな肉声と美しいグラフィック、イベントや娘のリアクション増加なんてのはあたりまえでしょう。体格なんかも1年ごとに変わるだけじゃなくて、そのときの健康状態やプロポーションによっていろんなパターンがあったりして……。操作系は、もちろんマウス完全対応でテキパキと快適なプレイ環境を約束してくれること間違いナシ(だといいな)。

予想その① PS版のパパはお金持ち!?

「2」では、勇者であるにもかかわらず国からの育児費は年500Gしか貰えないというありさまだった。おかげで、幼い娘を泣く泣くバイトさせていたパパであったが、PS版の娘の部屋を見る限りは裕福そう……。ってことは、金欠プレイともおさらばか？



▼今までは、娘にバイトさせるなど多大な苦労をかけさせた。あぁ、娘の背中が泣いている……。



表情も豊かに違いない!

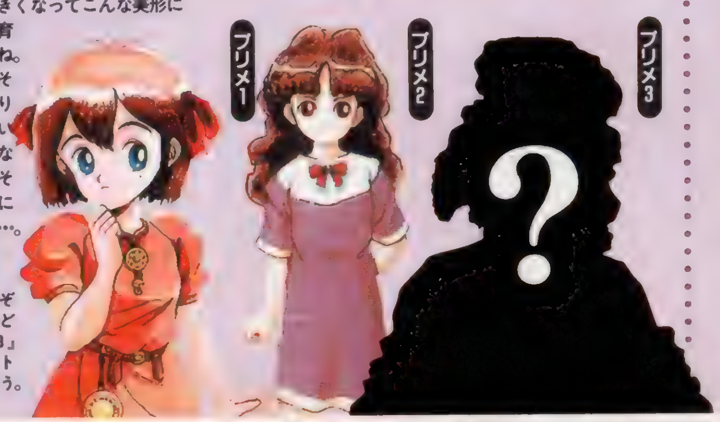


▼パソコン並とまでは言わないけど、高解像度モードを使った繊細なグラフィックスに期待したいね。

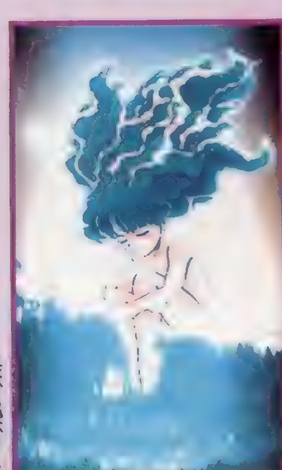


予想その② かわいい系から美人系へ?

今までのシリーズは、お人形さんみたいで「かわいい」イメージを与える顔立ちだったけど、このイラストから受ける印象は、気品漂う高貴な娘という感じだ。もっとも、ある程度成長した娘のイメージイラストだろうから、着せる服や育てかたによってはまったく違う雰囲気を漂わせるのかもしれない。でも、大きくなってこんな美形になるとしたら育てがいあるよね。額が広くて賢そうだし、あまり手のかからない娘なんだろうなぁ。あ、でもそれじゃゲームにならないか……。



▶好みは人それぞれだけどキミはどの娘が好き？「3」ではどんなドット絵になるんだろう。



▶天から授かりし娘……という設定だった「2」。PS版はどんな設定なのかな。

予想その④ パパと血のつながりがある?ない!?

戦争で親を亡くした孤児を引きとったり、天からの授かりもの……という設定で娘を育てていた「1」と「2」だったけど、PS版はどういう理由で娘を育てるのだろうか。もしかして今度は、本当に血のつながった娘を育てるといった設定かもしれない。しかし、それでは「父との○○」という「プリメ」伝統のお楽しみがなくなってしまうではないか……。そう考えると、やっぱり血のつながりはないのかなぁ。はて？

担当ゲームライターが語る
プリメは これがあるから やめられない！

ある日のこと。新しいMacが欲しくてたまらないらしい担当編集から「プリメ8ページなんだけどよろしくねん」と声がかかった。自分は、「PS版の写真出たの？」と聞いたが「いや、一点もないよ」と冷たいお言葉。ま、いいさ。『卒業』『誕生』と、育てゲーのライターやってきたし、ここまでドップリはまってれば恐いものなしだ。

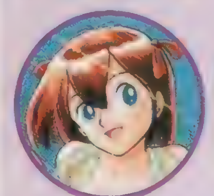
んで、『プリメ』について個人的に言わせてもらえば、「2」のデキが超良かったね。1、2回プレイしただけではお目にかかれないイベントや隠しビジュアルなんかもあって、なかなか奥が深いんっすよ。残念ながらPCエンジン版にはサービスショットがなかったけど、PS版「3」は期待してますよ(早くサンプルほしいな〜)。

成長する姿にウハウハ

キャラはひとり(娘)しかいないけど、成長するにしたがってグラフィックが変わっていく。これがいいんだよね。街で買ってきたドレスを揃えて着せ替えるだけでも雰囲気がガラッと変わるし、PCエンジン版にいたっては、声の感じや言葉遣いまで大人っぽくなるから、プレイしがいがあるってもんだ。



体型や衣装が変わるから見ていて楽しい！



◀表情の豊かさにも感心した2作目。ちょっとボ〜っとした表情とかもあって、いいんだ、これがまた！

多彩なエンディングにウハウハ

この瞬間のためにプレイしているといってもいい娘のエンディング。その種類たるや、プリンセスはもちろん大臣や貴族の妻のような一級のエンディングから、出戻りや木こりなど、あまり喜ばしくないものまで数十パターンにも及ぶ豊富さだ。自分は、全パターンを見たことはないけど、世の中にゃ娘の姿が画面に焼き付くほどプレイしたヤツもいるんだろうなぁ。でも、いちばんうれしいのが、公表されていない隠しエンディングを見れたときかな。



▲「せっかく育てたんだから幸せになってほしい」と思う気持ちは、プレイした人じゃないと分かんないだろうなぁ……。



数十パターンもあるっス！

こんなにあるの？ プリメ1・2カタログ

●PC-9801版

新たなジャンルの幕開けとなった記念すべき作品は、PC-9801版で初登場した。



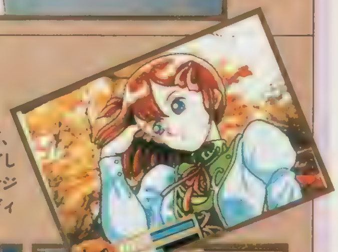


●Win・Mac・TOWNS版



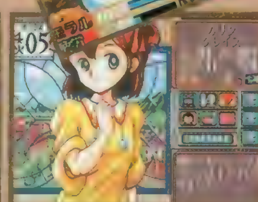
基本的にはPC-9801版と変わらないが、CDによるハイクオリティサウンドと、超高解像度グラフィックスが美しい。

●MSX PCエンジン版



家庭用テレビの解像度に合わせて、画面レイアウトを少々変えるなどして工夫されたMSX版。PCエンジン版は、肉声やオリジナルエンディングなどが追加された。





●これから出るSFC・サターン版



PS版同様に、これから出るSFCとサターン版。SFC版は「レジェンド オブ アナザーワールド」といい「1」と「2」をミックスした内容になるとのこと。サターン版は「2」のほぼ完全移植となるみたいだ。

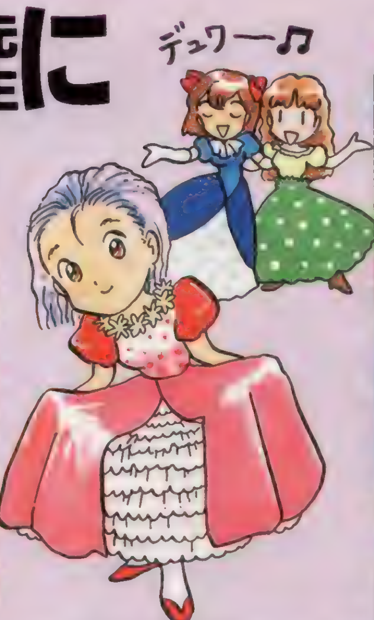
以上で紹介した各製品版の価格は、PC98版「1」が¥14,800、「2」が¥14,800。Windows・Mac・TOWNS版もそれぞれ¥14,800。MSX版は¥9,800。PCエンジン版「1」「2」ともに¥9,800。SFC版、サターン版は価格未定です。価格はすべて税別です。

『プリメ』シリーズにもっとも近い？

ひぐちきみこ先生に直撃インタビュー



編集部（以下・編）：ひぐち先生といえば「プリメ1」発売当時、主人公の女の子のモデルではないかってウワサがありましたが？
ひぐちきみこ先生（以下・ひ、敬称略）：いや、そんなことはないでしょう（キッパリ）。似てませんって。全然（笑）。
編：でも「面影があると確信した」っていう証言までありますよ（笑）。旦那様（『プリメ』ディレクター、赤井孝美氏）も違うとおっしゃってたみたいですけど。でも根底に流れる何かが似てるって（笑）。
ひ：『プリメ』の第一印象が「病気とか貧乏との戦いに明け暮れるやなゲームだなぁ」ですから。
編：確かに（笑）。貧乏ですよねぇ。一番最初にゲームの事を聞いたとき、どう思いました？
ひ：……よくわかんなかったです。最初は。開発コードネームは「シムねーちゃん」とか「マイフェアチャイルド」って言われてましたねぇ。なんかそのものズバリな仮タイトル。
編：女の子を育成するＳＬＧっていうモノが全く存在しなかった時代ですから。『プリメ』はこれ系のゲームの第一弾、世界初と言ってもいいんじゃないですか？
ひ：あんまりゲーム自体はやりこんでないんですよ。自分が思った通りのエンディングにたどり着かなくて悔しくて。予定通り、計算通りにいかないのが育児ですか。
編：16色しか使えないパソコンで超美麗なグラフィックも『プリメ』等のガイナックス（『プリメ』製作ソフトハウス）作品が最初ですからねぇ。
ひ：お互いに仕事は隠してますから（笑）。教えてくれないんですよ。デバッグの時は邪魔せんように、あまり近づかないようにしてるし。実際ゲームをプレイするのは製品版ですね。いつも。
編：じゃあ、4コマのネタなんかはどうしてるんです？
ひ：基本的に悩みます（笑）。悩んで、悩んで、悩み続けます。何かいいのない？ってネタを聞いてしまえば楽かもしれないけど、仕事ですからねぇ。その辺はお互いに不可侵って言うんですか？
編：お見事です。ありがとうございました（笑）。



はたしてこの子には どんな人生が…



夏の超♡教師



ひぐちきみこ先生の華麗なる歴史がひと目でわかる

インタビューにあるように、『プリメ』ディレクター・赤井孝美氏の奥様にして華麗なる漫画家、ひぐちきみこ先生。その生活自体も華麗そのもの。夜中の3時に友だちに呼び出されてカラオケに行ったり、コンビニに買い物に出かけたら新しいカラオケ屋ができてたんでついフラフラと4時間熱唱とか、アニメ＆演歌、ニューミュージックまで自由自在、唯我独尊。夫婦そろってプロ級の歌唱力を誇る。2人合わせた際の、歌攻撃力は280。そんな先生のイカス集大成単行本「がんばれ！　プリンセスちゃん」が小社から発売中。定価¥1,100で全国書店、絶好調！　買っておくれ！

ひぐちきみこ：元々はファンシーグッズのデザイナー。「その辺から絵が変わりました。職業・漫画家というには仕事してないし、イラストレーターでもないし、やっぱ漫画家ですか（笑）単行本も出たし」





プリメ3……やっぱりビンボなんでしょうね(笑)



3時間目

出たなツインビー ヤッホー! DELUXE PACK

出ました!

これが『ヤッホー』の画面だ!! PS版

『ヤッホー!』と『出たな!!』の2本がカップリングされた、ファン待望の移植作。ついにPS版『ツインビーヤッホー!』の画面写真が到着したのだ! このカンペキなデキには、思わず期待もふくらむっていうものだよね。今月の特集では、國府田マリ子さんへの特別インタビューもあるのでお見逃しなく!!











アーケード版を100%再現

出たなツインビーヤッホー!
DELUXE PACK

●ジャンル/STG●メーカー/コナミ
●発売日/夏予定●価格 未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/可(2人)

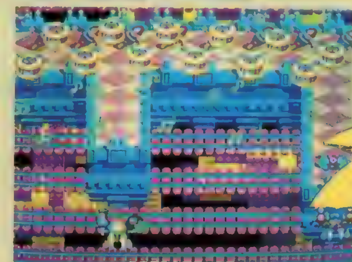
ツインビーヤッホー！®
ふしぎの国で大あばれ!!

▶妖精のフルートが、幽閉されたメロディ王女にかわってツインビーに助けを求めてくる。彼女の願いにこたえて、ふしぎの国に平和を取り戻そう！



アーケードの最新作を早くも移植！

▼メルヘンタッチでカラフルな背景は、見ているだけでも楽しくなってくる。グラフィックも、とても細かく描き込まれているのだ。



この春、アーケードに登場したばかりのツインビーシリーズ最新作が、もうPSに移植される。『ヤッホー！』はアーケードには珍しい、横画面の縦スクロールSTGだから、家庭用モニターでも完全な移植が期待できるぞ。

今回の冒険の舞台はサブタイトルにもあるように、ファンタスティックアイランドのふしぎの国。幽閉されたメロディ女王を救いだし、〝幸せのハープ〟の力で世界征服に乗り出したナンセンス大公の野望「世界ふしぎの国化計画」をくい止めるのだ!!　ツインビーシリーズの特徴であるパステルカラーのステージも、さらにキレイになって、ゆかいなキャラが次々に登場。でも、さすがはコナミさんだけあって難易度は上級なのだ。



◀デモシーンだけじゃなく、シューティングステージ中にもしゃべりまくる。ラジオドラマと同じ声優さんなのでイメージもバッチリ。

メロディ女王を救い出せ！



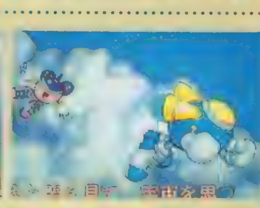
◀とらわれのメロディ女王さま。幸せのハープを悪用しようとする、ナンセンス大公によって幽閉された

オープニングには國府田マリ子さんの歌が流れるぞ！

この「ツインビーヤッホー！」のデモ画面には、バックに國府田マリ子さんの歌う「僕らのステキ」が流れるのだ。アーケードでは音が聞こえなかったりすることが多いけど、PS版ならこれもおもいきり楽しむことができるぞ。もちろんステージをクリアした後に入るビジュアルだって完全再現！　最近では、ツインビーシリーズのキャラ人気はすごいものがあるよね。このビジュアルのために「買うぜ〜！」っていうひとも、けっこういるんじゃないかな？









◀カラオケみたいに、歌にあわせて歌詞が出るのだ。いっそのこと、ご家庭でいっしょに歌っちゃうという手も？

ステージ間には楽しいビジュアル



初心者から上級者まで楽しめる新システム

アーケードでは、ゲームスタート時に初級から上級まで3つの難易度を選べるようになっていた。初級モードでは、初心者には難しいベルパワーアップを取りやすくするなど、親切な設定になっているのだ。ただし、初級モードはステージ3までしかないので、ちゃんとエンディングを見たいひとは、中級以上でクリアできるように練習をつまないとね。

▼ショットホタンの設定か変更てきるのも親切　ちなみに上級者向けのスペシャルモードの難易度は、大変なことになってるそ



4種類のタメ撃ちが選べるぞ!

「出たな!!」で導入されたタメ撃ちの種類が増えて、4種類の中から選んでプレイできるようになった。手軽にオプションを増やせる〝ためぶんしん〟や、バツグンの威力を誇る〝ためショット〟など、どれをとっても使えるものがそろっているぞ。



▲ためハンチは見た目かおもしろい　タメ攻撃をとれにするかて、攻略のしかたも変わってくるから、いろいろ試そう

武器アイテムを持って攻撃

「ヤッホー!」のもうひとつの新システムが攻撃アイテム。地上物を壊したときに出る5種類のアイテムを、手に持って攻撃できるのだ。しかも、両手に違うアイテムを持つこともできるから、うまく組み合わせて使えば、かなりプレイが楽になるぞ。でも、両手にアイテムを持ってしまうと、対地攻撃のボムを投げられなくなってしまうから注意しておこう。





▲攻撃範囲は狭いけれと、攻撃力かすごいファイア、ハスーカと合わせて使えば、ホスもアッという間た!

◀1Pのツインヒーは、対地攻撃アイテムのスプレットホムを使用中　こんなに広範囲を攻撃することかてきるのた



エース

▶愛用の高速戦闘機〝シューティンクスター〟を駆って、何度も戦いを挑んてくるライハルキャラ　オーフニンクテモにも登場している二枚目さんなのた

メルヘンチックだけど手強いボスたち

各ステージのボスたちは、ふしぎの国だけあって、なんだかゆかいなキャラがそろっている。でも攻撃のほうはそんなことを言っていられないから、ちょっと覚悟しておこう。また、ボスの登場シーンなどには、乗っているキャラが顔を出してしゃべりまくるのも楽しい演出。「ツインビーパラダイス」の悪役としておなじみのワルモン博士なんかも登場するのだ。



▼最終面ステージ5の中ホスは、重装甲パワートスーツ〝ワンダーワンタフル〟。とっちかというと巨大ロホット



◀新作の大型飛空挺〝ヒスマルク〟に乗ってきたワルモン博士は、ステージ3の中ホスとして登場するそ

▶ステージ1のホス、空中要塞〝パラソルホピンス〟は、このとおり巨大なパラソルを飛はして攻撃してくる





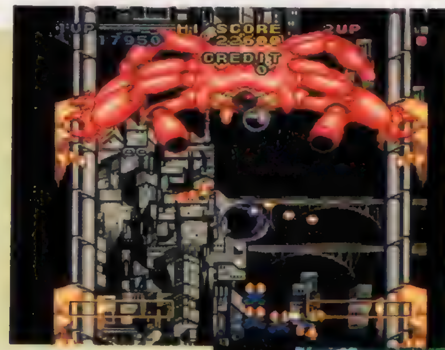
その他のボスの方々



夏の超♡教師

出たな!! TwinBee ツインビー

見た目はカワイイけど
難易度は本格派!



画面サイズは選択可能

▼アーケード版と同じ画面比率でプレイできる、縦画面モード。TV画面上ではこんな具合に左右が空いた形になる。TVを横にする必要はないぞ。



▲家庭用のモニターに合わせた、横画面モード。ちょっとキャラが横に伸びた感じになるけど、違和感はない。

自機のツインビー、ウインビーに乗りこむかわいいキャラが初登場して、大人気となったのが、このアーケード第2作『出たな!! ツインビー』。ツインビーシリーズの中では最も多くの機種に移植されているけれど、移植の忠実度ではPS版が最高のものになるのは間違いないだろう。ウインビーのほかにも、人気キャラのメローラ姫も登場。彼女のメッセージをうけ、イーバ星人に滅ぼされようとしている惑星メルを救うために出発するのだ!



2人同時プレイで強力合体攻撃だ!!

◀「ツインビー」シリーズのウリといえば、2人同時プレイ。「出たな!!」では、2機が縦にぶつかると、ガッチンコ攻撃、横に近づくとツイン攻撃と、1人プレイでは使えない強力な協力攻撃が可能になるのだ



タメ攻撃がポイントだ!

◀「出たな!!」から新しく加わった要素が、このタメ攻撃だ。ショットボタンを押しっぱなしにすると、画面下のメーターにパワーがたまる。ボス戦にはかかせない。



グインビーも登場するぞ!!

▶グインビーは、アイテムを取ると呼ぶことができる。自機と手をつなげば、ショットがパワーアップするぞ。

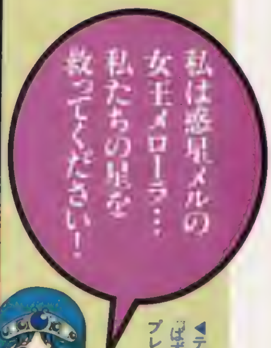






やったー!

◀ステージクリア後のデモだって、もちろんバッチリ。ちょっとしたアニメーションもあり、とっても楽しいのだ。



◀テレパシーで助けをもとめる。『ぱずるだま』ではラスボスとしてプレイヤーを苦しめた(笑)。

SPECIAL TEACHER

國府田マリ子さんに聞く ツインビー世界のヒ・ミ・ツ



というわけで
『出たなツインビーヤッホー!』の特別講師として
マドカ役に、歌に、「ツインビーパラダイス」のDJにと
さまざまな分野での活躍を見せてくれている
國府田マリ子さんにお話を聞いてまいりました!
はたして、國府田さんと『ツインビー』の深〜い関係とは?!

——國府田さんは、ツインビーのキャラがちょうど人気がではじめた頃から参加していて、その世界の変化というか、成長っていうあたりについて、よくわかってらっしゃると思うんですが……。

國府田(以下國):私がツインビーに関わったのは、10年(今年で10周年)の中でも、まだほんの一部で。私としてはスタッフっていうより、ユーザー側の立場に近いかなぁ(笑)。ただ、スタッフとか、役者さん、ユーザーのみんなっていう、いろんな力が集まる接点にいて、別の世界じゃない気がするっていうか、思い入れは強いです。

——マドカっていうキャラについては、演じていてどのように思ってますか?

國:変わったヤツですよね〜。最初は普通の人だったんですけど、いつのまにかすごいお菓子を作る人になってたりして。

——キャラクターが転がっていったというか。

國:ええ。で、そのギャップに、すっごく悩んだんですよ。前のを捨てて、今のマドカをもってくるのに。いろいろありましたよ。やっぱり、ちょっとした性格の変化とかでも、迷ったままだと演じきれないっていうのはありますし。そのへん、ふっきれてからはもう大丈夫でしたけど。でもね、あの頃から私のやってるキャラって、みんなヘン



になってきたんですよ。なんでだろー(笑)?

——カワイイんだけどちょっとヘンっていうキャラが、國府田さんの定番になっていますね。

國:なんだかなー。うれしいような、かなしいような(笑)。でも「変だよねー」っていわれるの、イヤじゃないです。楽しい方がいいですもん。

——ツインビーの世界っていうのは國府田さんにとって、どんなものですか。

國:ゲームとドラマとそれぞれあるんですけど、私にとってのツインビーっていうのは、みんなのものっていう存在だったんですね。リスナーのみなさんと共有できる。生活していく中で嫌なこと大変なことがあったときに、ラジオをフッとつけて、すごいバカみたいなことやってるんだけど、終わってラジオを消したときに「あ、なんかいーじゃん。ちょっとガンバっちゃうぞ」っていう、勇気がわいてくるようなのがやりたくって。でも、そういうのはやろうとしてできるものじゃないし。とにかく、着てたものを全部脱いで、さらけ出していくしかないと思ったんです。そこらへんに、みんなもいっしょに裸になって歓迎してくれたっていううれしさはありましたね。私が50才位になって、ツインビーのことを思い出したときに「あーそんなのがあったよねー」って泣いちゃうかも。

——では最後に、読者のみんなに一言。

國:「パラダイス2」が終わって、すごく長い時間がたっちゃったような気がしてるんですけど、ツインビーの世界はみんなのネバーランドなんで、いつでも遊びにきてくださいね。最後はやっぱりこれしかないよね。"あいことばはBee!!"

夏の超♥教師

CDで聴くツインビーの世界

ツインビーシリーズのCDも何枚も発売されているが、今回はその中でも國府田さんの関わっているものをピックアップして紹介しよう。

まずは最新作『ヤッホー!』のゲーム・サントラ。ゲームのオープニングデモに使われている「僕らのステキ」が収録されている。『POP'nツインビー』は同名のSFC版ゲームのアレンジ曲集。國府田さんの歌う「Twin memories」や、マドカの語りが聴けるぞ。忘れてならないのが、ラジオドラマ「ツインビーPARADISE」。ドラマ版だけでも第1期、2期シリーズをあわせて12枚が発売中だ。



▲¥2,800
ゲームの全BGMに加え、S.E.、音声も完全収録。ドラマ版も発売予定



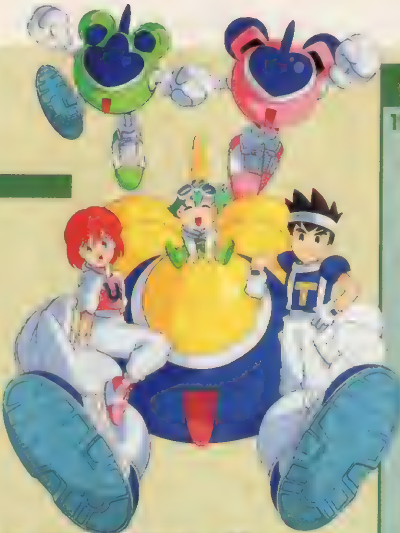
▲¥1,500
SFC版のアレンジ曲集。マドカの歌と語りが魅力的だ



▲各¥3,000
ジャケットやブックレットの中には、描き下ろしのイラストが満載

◎特別企画

ツインビー［10年史］



というわけで、今年めでたくシリーズ誕生10周年をむかえた『ツインビー』。最近では、ラジオドラマ「ツインビーPARADISE」などで、ゲーム以外のところでも人気絶頂状態にあるのはご存知のとおり。今回は、『ツインビー』の10年間の歴史をふりかえってみたぞ。キミは、この中のをいくつプレイしたことがあるかな？

ツインビーの歴史

1985	3月	『ツインビー』（アーケード）
86	1月	移植『ツインビー』（ファミコン）
86	5月	『ツインビー』（MSX）
86	11月	『もえろツインビー』（ディスクシステム）
89	9月	『ツインビー3 ポコポコ大魔王』（ファミコン）
90	10月	『ツインビーだ！』（ゲームボーイ）
91	2月	『出たな!! ツインビー』（アーケード）
91	12月	移植『出たな!! ツインビー』（X68000）
92	2月	移植『出たな!! ツインビー』（PCエンジン）
93	3月	『POP'N ツインビー』（SFC）
93	3月	『もえろツインビー ～シナモン博士を救え！～』（ファミコン）
94	1月	『ツインビー ～レインボーベルアドベンチャー～』（SFC）
94	12月	『ツインビー対戦ぱずるだま』（プレイステーション）
95	4月	『ツインビーヤッホー！ ～ふしぎの国で大あばれ！～』（アーケード）

ツインビー これが元祖だ！

コナミさんからいただいたデータによれば、アーケードに初めて登場した『ツインビー』の発売日が、昭和60年3月5日。コミカルなキャラクター、雲から出たベルを撃って色を変える独特のパワーアップ、分身オプション、2人同時プレイ可能と、さまざまな特徴を持った縦スクロールシューティングだった。アーケードに登場した翌年には、ファミコンに移植され、当時のファミコンには少なかった、2人同時プレイのSTGとして人気を獲得し、以後、しばらくはファミコンで続編が出つづけることになった。



◀このころのSTGは、シリアスなものばかりだったので、この雰囲気は画期的なものだった



▶X68K版のパッケージ。モニターは縦から横画面になっているけれど、移植度はさすがに高いのだ

もえろツインビー 3人同時プレイ可能！

シリーズ2作目は、ファミコンディスクシステム。こいつのウリは、なんといってもジョイスティックをつなぐことで3人同時プレイが可能だったこと。のちにROMカセット版で再販された。



➡ROM版で再版 『悪魔城ドラキュラ』なんかもROMになった。



◀横スクロールステージがあったのも、もえツインの特徴だ

ツインビー3 ポコポコ大魔王

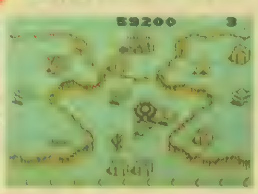
前作で3人同時プレイ用の新キャラとして登場したグインビーが、さっそくさらわれてしまい、それを助けに行くというストーリー。基本システムは、これまでのものをほぼそのまま継承している。



▶自機のグラフィックは、ちょっとスリム

ツインビーだ！ 通信もOK！

ゲームボーイでも登場。「ツインビー3」からそれほど間が空いていないあたりが、シリーズの人気の高さを感じさせる。ゲームボーイの特殊機能である通信ケーブルを使っての2P協力プレイが可能になっている。



▶白黒でもやっぱりコミカルな、ツインビー！

出たな!!ツインビー 国民的アイドルのデビュー作!!

アーケードではじつに6年ぶりの新作。キャラクター性が強化され、のちに国民的アイドルにまで祭り上げられる、ウインビーのパイロットの女の子が登場した、シリーズのターニングポイントともいえる作品。その甲斐あって（?）人気は高く、X68K、PCエンジンとたてつづけに移植され、こんどのPS版をあわせると、シリーズ中で最も多くの機種に移植されることになる。



◀PCエンジン版の画面。CD-ROMじゃなくってHuカードだったけど、ちゃんとクリアデモなどのセリフもはいった。



▲グラフィックのクオリティは、一気にアップしている。



夏の超♥教師

POP'nツインビー

人気キャラ "マドカ"が登場!

ファミコンからSFCへの移籍第1弾。CDでは、ゲストキャラ、マドカの声に人気声優の國府田マリ子さんを起用。"ツインビー国民的アイドル化計画"とあわせて、さらにキャラクター性の強化が進んでいった。

▼▶内容の方は、STGファンの評価も高い秀作でもあるのだ





ツインビー〜レインボーベルアドベンチャー〜

こんどはアクションゲームだ!

シリーズ初の、シューティング以外のジャンルが登場。ツインビー、ウインビー、グインビーが画面中をところ狭しと走り回る、スピーディーな全方向スクロールのアクションになっている。水中や真っ暗なダンジョンなど、バラエティに富んだステージ構成も魅力。自機の攻撃方法は、パンチとタメ攻撃だ。ちなみに、ゲーム中のキャラクターの声は國府田マリ子さんがあてていたのだ。





▶ベルを集めて、ゴールへ向かえ! ベルの数でエンディングが変わるぞ

◀自機はツインビー、ウインビー、グインビーの3つから選べるぞ

ツインビー対戦ぱずるだま

PS読者にはおなじみ

よいこの電撃PS読者には、もう説明の必要もないだろうと思われる、プレイステーションの大人気対戦落ちものパズル。アーケードの「ぱずるだま」の移植だが、キャラクターはラジオドラマ「ツインビーPARADISE」の人気キャラに総入れ替えとなっている。パズルのフィールドのバックで、『ツインビー』のかわいいキャラクター(一部じじいキャラあり)が、状況に応じて表情豊かなアニメーションを見せてくれるのだから、ファンにはたまらない。相手に送られた攻撃ベルを利用して、大連鎖で反撃できるシステムなど、純粋に対戦パズルとしてみても、熱い戦いが楽しめる傑作だ。



▶アーケードのいかすキャラもちゃんとはいっている。ちなみにSFC版のキャラは「ツヨシしっかりしなさい」だ。

▼キャラクターごとに、攻撃ベルを送るパターンが違う。相手の攻撃ベルに耐え抜いた反撃が勝利のカギなのだ。





ツインビーヤッホー!

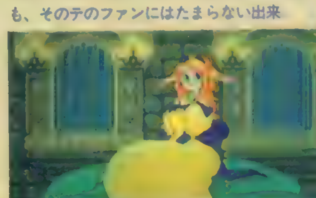
10周年記念作品!

そして、ツインビーシリーズ10周年記念作品として、万全の構えでアーケードに登場したのが、この『ツインビーヤッホー! 〜ふしぎの国で大あばれ!!〜』なのだ。はじめから家庭用への移植を意識したと見られる、アーケードの縦STGなのに横画面というシステムは、賛否両論あるところだけれど、オープニングに流れる國府田マリ子さんの歌や、ラジオドラマの声優さんそのままの声でしゃべりまくる演出などで、ファンの心をガッチリとつかむつくりになっているぞ!

▼敵キャラクターのコミカルさにも、さらに磨きがかかっている



▼オープニングや、ステージクリア後のデモも、そのテのファンにはたまらない出来



こんなところにも…(笑)

ツインビーりたーんず



独立したタイトルではないが、PCエンジンの「ときめきメモリアル」のなかに収録された、タイムアタックのおまけゲームにもなった。1作目の完全に近い(空中のザコは登場しない)移植で、5体のボスを倒すまでのタイムを競うものだ。この夏発売のPS版「ときメモ」にも、「ツインビー」がはいるらしいぞ。ずばり「ツインビー TIME ATTACK」というタイトルで、自機にしっぽバリアがついていることから考えると、「出たな!!」以降のパワーアップで遊べそう。



衝撃プライス1,980円！超人気タイトルが毎月25日にゾクゾク発売されるゾ。
目覚めよ、闇の闘士たち。
闇の支配者オゾムを失い、本能を呼び覚まされた闘士(ダークストーカーズ)たちは、
今自らの歴史をかけ壮絶な戦いに挑む…。
超人気を誇った『ヴァンパイア』のオリジナルストーリーが
ついにCDドラマで登場だっ！
VAMPIRE The Night Warriors
絶賛発売中
ヴァンパイア
～ザ ナイト ウォーリアーズ～
大塚明夫をはじめ冬馬由美、置鮎龍太郎など超人気声優陣が、作品世界を見事に再現。ブックレットにはキャラクター＆ストーリー紹介も満載。ヴァンパイアワールドがとことん楽しめるスグレモノだぞ。
© 1994 CAPCOM
税込価格1,980円
絶賛発売中
エメラルドドラゴン
SFCゲームミュージックアルバム
スーパーファミコン版『エメドラ』のゲームミュージックを完全収録。さらにブックレットには木村明広のイラストによるキャラクター紹介を掲載。まさにすべてのエメドラファン必携アイテムだ！
税込価格1,980円
©メディアワークス ©グローディア ©ライトスタッフ
8月にでるぞ！第2弾はコレだ！
電撃コミックガオ!で連載され不動の人気を誇った麻宮騎亜の名作が、イメージアルバムで甦る。円谷憂子、影山ヒロノブら一流アーティスト参加の超豪華版。ブックレットでは単行本未収録の「メビウスクライン～月の石編」が楽しめるぞ。
8月25日発売予定 予価3,800円
イメージサウンドトラック
メビウスクラインII～胎動
© KIA ASAMIYA／Media Works
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)

電撃バトルマスター宣言

格闘

「我、格闘界に敵無し!」

無敵

激烈、激動、激震の格闘GAME界!
魑魅魍魎の舞い飛ぶ夜に、あいつの声がこだまする!
情熱、熱風、覇王の心がハートをつかんではなさない。
「電撃格闘無敵・バトルマスター」は、
負けたくない貴方に贈る超級味方となるであろう!

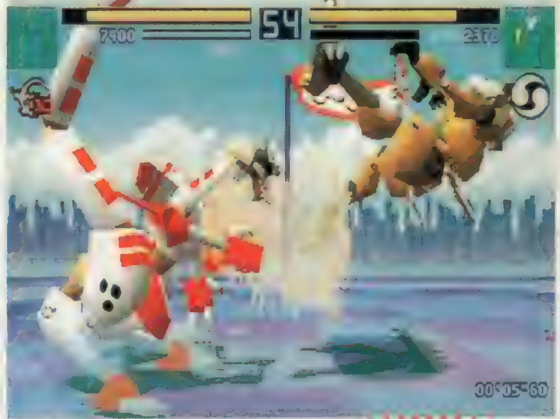


これをやらなきゃ夏は終わらないぜ!!

Zero Divide

発売までついに1カ月を切った、この夏話題独占のサイバー3Dポリゴン格闘ACT『ゼロ・ディバイド』。みんなちゃんとチェックしてるかな? これをやらなきゃ絶対ソンするぞ!!

メカ3D格闘の極めつけ!
『ゼロディバ』のポイントチェック!!



その多彩な色の使用方法はまだ謎

POINT 1 異色のキャラクター



▲使用できるキャラクターは8体。人間タイプから恐竜まで個性豊かなのだ。

左のページのキャラクターを見ても分かるように、このゲームで使用できるユニットは他の格闘ゲームでは想像もつかない、異色なサイバーパンクキャラが揃っているのだ。しかも1キャラにつき8色ものパターンが用意され、1Pと2Pでキャラの形状が異なる凝りよう。これはスゴイ!!



キャラクター色は×2の合計16パターン

POINT 2 充実したオプション

このゲームのウリでもある、他を圧倒する充実のオプションに注目!! 難易度、タイム、キーコンフィグなどの各種設定はもちろん、スコアやクリアタイム、対戦成績がセーブできるうえ、プレイ中のカメラアングルを4種類から選択することが可能。なかでもリプレイ機能の充実ぶりは見事なもので、1ラウンドごとのプレイをまるごと記録に残すことができるぞ。コイツはうれし～い!!

▼オプション画面でいろいろな設定が可能。メモリーカードで設定をセーブすることも。



▼リプレイデータは1ラウンドごとにセーブでき、いつでも再生することができるぞ。





◀リプレイ再生では、カメラアングルからスロー再生といろいろ楽しめるのだ。

POINT 3 操作系に注目

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



▲ボタンの設定は、自分の好みに合わせてコンフィグできる。P＋Gなんてのもアリ。

格闘ゲームのボタンには4つ、6つといろいろあるけれど、このゲームは3つのボタン（ガード、パンチ、キック）を使用する。このコンフィグを見てピンとくる人もいるかもしれないけど、『バーチャ○アイター』と同じ仕様になっているのだ。プレイ感覚は似ているところもあるけれど、キャラクターが人じゃないのでアクションの演出は超ド派手。ドリルをぶんぶん振り回したり、口から火を吹く、さらには飛び道具を持ったキャラクターもいるのだ。





多彩な技の数々を見よ!!





実にいろいろな技が用意されていて、バリエーションも豊富。多彩なコンビネーションもあり、プレイに幅があって長く遊べるぞ。

Zero Divide
ゼロ・ディバイド

●ジャンル　対戦ACT●メーカー　ズーム
●発売日　8月25日●価格　¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ・可(2人)

格闘無敵

怒濤のコンビネーションが炸裂!!

ZERO



ゼロ

ゼロはパンチ主体のコンビネーションが多く、威力は8体の中でもトップクラス！ 今回紹介しているのは、その中でも超ド派手でかっこいいコンビネーションだ。このコンボ・ボディヒートは、P・P・↓＋P・→＋Pと素早く入力すると出すことができる。パンチ2発から下から突き上げるボディブローで敵を浮かし、そこにエグゼブレイカーをヒットさせる豪快な技だ。

コンボ・ボディヒート



TAU



タウ

前足と長くて鋭いシッポで攻撃するタウは、見た目のイメージとは異なり、かなり攻撃の出るスピードが速い。ここでは簡単でお手軽なコンビネーションを紹介するぞ。コマンドは至って簡単！ P・P・→＋P・→＋Pと入力するだけ。コツは、パンチを2発出したら方向キーの右を入れっぱなしにして（キャラが右を向いている場合）パンチボタンを連打するのだ。迫力満点だぞ！

コンボ・シュレッダー



IO



イオ

華麗でスピーディなイオは、キックを織りまぜたコンビネーションを使いこなす。コンボ・リワインドのコマンドは、P・P・→→K・←K。パンチを2発出した後に前転キックで敵を浮かして、そこにサマーソルトキックを当てるなんともカッコイイ技なのだ。入力のポイントは、1発めのパンチを出した後に方向キーの右を2回押してパンチとキックボタンを同時に押すと出しやすいぞ。

コンボ・リワインド



WILD3



ワイルド3

ワイルド3のコンビネーションは、パンチ2発からの鋭い回し蹴り。コマンドはP・P・K・Kと連続で入力する。コマンドが簡単なので出しやすく、実戦でも役立つコンビネーションだ。最後に繰り出す回し蹴りのアクションがとってもかっこよくて、一度見たらトリコになること間違いなし！ よく見ると、最初のパンチは手に持っているサバイバルナイフで攻撃していのだ。

コンボ・ワイルド



これが『ゼロディバ』の真骨頂じゃ!!

EOS イオス

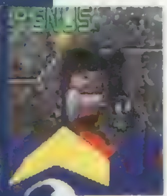


イオスは、他のキャラクターのような何発も連続でつながるコンビネーションがない。しかし、その分テクニカルでイカス連続技があるのだ。今回紹介しているのはその一例で、↓↘G＋Pで敵のガードを崩し、←＋P・→Pと入力して素早い拳を叩き込むコンビネーション。ガードを崩したら続けてコマンドを入力すれば、どんな技でも当てることができるんだ。

タタミガエシ



CYGNUS シグナス



シグナスの今回紹介するコンビネーションは、片手に持ったレーザーソードを使う、いかにも忍者らしいコンビネーション。コマンドは、→→P・P・Pとこれまた簡単。ちょっとダッシュしてから水平にソードを振って2回斬りつけた後、上段から大きく振り下げて敵の脳天をザックリ斬りつけるんだ。最初のダッシュ斬りが早いから、敵は予測しにくくて実戦でも役立つぞ。

ザトウギリ



DRACO ドラコ



恐竜といえば、やはり長いシッポが特徴だよね。ドラコのコンビネーションにはこの長くて強いシッポを組み合わせたものが多いんだ。ここではヘッドバッドからツメで殴りつけ、最後に敵の足下へシッポ攻撃を仕掛ける。コマンドはちょっと難しく、P・→P（×３）・↓K。→Pと↓Kは、方向キーの入力時間が長め。タイミングが難しいから、リズミカルにボタンを押すようにしよう。

コンボ・ラピッドネイル



NEREID ネレイド



ネレイドは、背中に生えているウデ（?）で攻撃するコンビネーションを持っている。今回は、両手を使う簡単なパターンを紹介するぞ。コマンドは→＋P・←P（×３）。←Pの方向キーは、入れっぱなしでＯＫ！　パンチボタン連打で出せるから、スッゴク簡単だぞ。最後のパンチがヒットすると敵が倒れるから、そのままダウン攻撃へつなげることができてこれまたお得だぞ。

コンボ・クレイジーマシーン



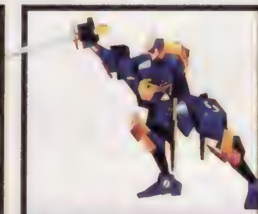
ZERO DIVIDE 初プレイ完全対応



ZERO ●ゼロ

制作者の思い入れが大きく反映された、人間型ユニット。打撃系がメインのキャラで、他のキャラにはない処理スピードと多彩なバリエーションが用意されている。最もバランスのとれた、扱いやすいキャラだ。

技名	コマンド
レイドソバット	→+P+K
レイドニーキック	→+K
ライジングパーム	しゃがみから立ち途中に→+P
トゥーカッター	↖+K
ミドルキック	しゃがみから立ち途中にK
バックキック	しゃがみから立ち途中に←+K
ハンマーキック	←→K
レイドエルボー	→→P
レイドスライスキック	→→K
エグゼブレイカー	↓→P
ワンハンドスルー	G+P
ブレーンバスター	←→→G+P
R.N.B.	敵の背後でG+P
ヒールプレス	↓+K
ボディプレス	↑+P
メガトンボディプレス	(↑)P



CYGNUS ●シグナス

忍者タイプのシグナスは、手に持ったレーザーソードを武器に戦う人間型ユニット。忍者らしく奇をてらった攻撃方法を持っていて、身軽でスピーディな戦法を得意としているのだ。

技名	コマンド
イアイギリ	←+P
イアイヅキ	→→P
シタオオザトウ	↘+P
シタハヤテ	↘+K
ナカハヤテ	→+K
ガンセキ	←←K
ナガレヅキ	ダッシュ中にP
トビザトウ	↑+P
ニンポーヤシチ	↗+G
セイバイ	←→P+K
シンクウギリ	↓←P+K
ニンポー・トケイマワリ	↓↓↓P+K
ニンポー・オオカナヅチ	G+P
ニンポー・タルオトシ	敵の背後でG+P
ジョウブツ	↓+P
ハヤニエ(小)	↑+P
ハヤニエ(大)	(↑)P
ニンポー・ゴザガエシ(上下)	↓↘G+P



WILD3 ●ワイルド3

迷彩服に身を包み、威圧感のある銃を手に戦うワイルド3。コイツも人間型ユニットで、かなりオーバーアクションで技を繰り出すタイプ。銃は飛び道具としても使えるが、殴るほうが効果的な使用法なのだ。

技名	コマンド
スピンパンチ	→+P
ジャックナイフ	↘+P
ミドルガン	→→P
ブレイクガン	P+K
ドロップキック	↓→K
ハイショット	↓→P
ロウショット	←↓P
スイングガン	←→P
ローキック	↘+K
ニーキック	→+K
タックル	←←→+P
エルボー	→←+P
Wインパクト	G+P
ヘッドクラッシャー	↓(↓)P+K
フィニッシングショット	↓+K
ヒップダイブ(小)	↑+P
ヒップダイブ(大)	(↑)+P
アンロックプッシュ(上段)	←G+P



DRACO ●ドラコ

見たまんまの恐竜姿がなんともイイ味を出している、非人間型ユニットのドラコ。外観からは想像がつかない素早い動きをし、強力なシッポ攻撃で敵の攻撃を封じ込める。火を吹くのも特徴だ。

技名	コマンド
ヘッドバット	→+P
テイルバック	→→K
ミドルキック	→+K
ローキック	↘+K
テイルダイブ	↑+K
ハイ・ブレイズ	→→P
アッパー・ブレイズ	↑+P
ロー・ブレイズ	←↘+P
モンゴリアンパンチ	←→+P
ショルダーテイル	←↓→K
ドラゴン・ニップ	G+P
ハイパーヘッドバット	↘+P
チェーンテイル	↓+K↓↓↓↓
テイルボム	↓+P+K

●表内のコマンドは、オレンジ色の部分が固有技、黄色が投げ技、緑色がダウン攻撃、青色が特殊技(ガード崩しなど)です。

コマンド

使用できる8体のキャラ紹介と合わせ、全コマンド技をキャラ別にまとめてみた。コマンド中の(　)は、その方向にキーを入力し続けることを意味し、→+Pは方向キーとパンチボタンを同時に押すことを表している。また、コマンド入力は、キャラが右向きの場合。



TAU ●タウ

登場キャラの中で、イチバン異様な形状をしている非人間型ユニットのタウ。その巨大な体は、画面をほとんど埋め尽くしてしまうほどのサイズだ。動きは敏捷でないが、長くて鋭い尻尾で補っている。

技名	コマンド
ストレートクロー	→+P
サイドクロー	↘+P
テイルアッパー	←↘+K
フォアフィートキック	→→P
スライドチョップ	↓↓→+K
ワンサイドキック	→→K
バギーロール	→↓←K
ニードルスルー	G+P
T.スイング	←↙↓↘→P+K
フォアフィートプレス	↓+K
スクリュープレス(小)	↑+P
スクリュープレス(大)	(↑)P



IO ●イオ

ネコのような形状をした、女性タイプの人間型ユニットのイオ。柔軟な動きと鋭いツメを武器に戦い、スピードに乗せたスキのない連続技で攻めたてるのだ。彼女の2Pカラーは、ヒョウ柄でセクシーだぞ。

技名	コマンド
キラーチョップ	↓→P
ネイルスマッシュ	→→P
ブリスキック	→→K
ヒールキック	P+K
ハイキック	↘+K
リワインドキック	←+K
ネイルストレート	→+P
リプレイサー	↗+G
ニーキック	→+K
ミドルキック	しゃがみから立ち途中にK
ヒールカッター	←→+K
クロスネイル	←↓→+P
エスコートスルー	G+P
ブリスストラングラー	→→G+P
ブラッディーバック	敵の背後でG+P
ネイルチョップ	↓+P
ヒールプレス(小)	↑+P
ヒールプレス(大)	(↑)P
キックコンパイラ	←+G



EOS ●イオス

誤った認識の和風観を持つ制作者によって作られた、人間型ユニットのイオス。柔道と空手の技を主体とした攻撃方法がメインで、その動きはまさに格闘家といった感じ。背中と肩についている「柔」の文字がイカス。

技名	コマンド
リキドウ	→→P
オオゴマ	→→K
タタミスクイ	↓↘P
アシズリ	↘+K
タタミヌイ	→→→P
タタミクズシ	→→P+K
ウワ・ウラダタミ	→+P
ナカ・ウラダタミ	←+P
シタ・ウラダタミ	↘+P
ウチナタ	↓→K
セオイナゲ	G+P
トモエナゲ	←+G+K
スネアライ	→→↘+K
クマゴロシ	敵の背後でG+P
オニゴロシ	しゃがんでいる敵に↓+P+K
アチョー	↓+P
カワラワリ	↑+P
オオガワラワリ	(↑)P
モロテバリ(上下)	↓↘G+P
カラテバリ(上)	←G+P
ヤワラガタメ(上P系)	←+G



NEREID ●ネレイド

異様な形状を持った、非人間型ユニットのネレイド。前後の区別がつきにくく、そのトリッキーな動きで敵を翻弄する。胸と背中についたドリルが特徴で、色彩もかなり異常なものになっている。キラーマシーンのようだ。

技名	コマンド
ロースタッブ	↘+P
キラーネイル	→+P
ドリルキング	→→P
フールキック	←+K
ヒールハンマー	↓+K
ブラッディーチョップ	→+P+K
バッドスライド	P+K
ガッデムドリル	→↓P+K
クールキック	←↘+K
ダーティーアッパー	しゃがみから立ち途中にP
ステップナー	敵が背後にいるとき(G)←←
アンフェアーパンチ	←+P
クレイジードリル	G+P
スーパーバッドスルー	敵が背後にいるときG+P
ドリルプレス	↓+K
ヘルプレス(小)	↑+P
ヘルプレス(大)	(↑)P
ガードクラッシャー(上)	P+K+G

弱き者、豪血寺を名乗るべからず!!
突如失踪した頭主の捜索もそこそこに、力こそ真実と信じる者たちの繰り広げる格闘大会!!
一族最強＝頭主の座は果たして誰の手に!?
そして豪血寺お種は一体なぜ、どこに失踪したのか!?
様々な謎をはらみつつ、頭主決定格闘大会の幕が開く。



熱く展開される、

イカした（イカレた？）キャラクターが大活躍！　期待度二重マルの対戦格闘ＡＣＴ『豪血寺一族２（仮）』。ＰＳ版も、かなり完成に近づいたぞ！

というわけで今月は、各キャラクターにポイントをしぼってお送りしよう。まず『豪血寺２』最大の魅力といえば、あまりにもハデな必殺技だ。……異論はないね？　そんな必殺技の数々はもちろん、基本技の細部にいたるまで、このＰＳ版では寸分の違いもなく移植されているぞ。ゲーム性という点に関しては、完全すぎる移植ともいえるだろう。一日も早い発売が待たれるところだ（明日でもいいくらいだよね!?）。



▲リュートの必殺技アピアチャチャと干滋の片飛腿が交錯！



◀変身後の金田朗と変身前のクララの対戦。この２人も「豪血寺２」からの登場だ。

不思議なスティックを手に入れたことがきっかけで、魔法が使えるようになった13歳の女のコ。スティックを介して魔力を放出し、攻撃するぞ。必殺技ミラクル・デスキッスで相手のエネルギーを奪い、変身することもできるのだ。

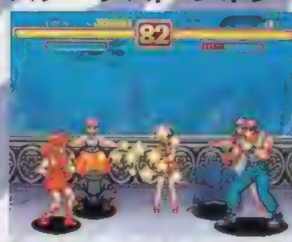


▲クララの必殺技、ミラクル・デスキッス。この攻撃が敵に当たると、スティックに星が集まって、スーパークララに変身する。



◀スーパークララの必殺技、スパークバリアー。変身すると、通常技、必殺技ともに全く変わるぞ。ちなみに、10秒たつと元に戻ってしまう。

クララ一発奥義
スターダスト・レボリューション



◀画面上の忍耐メーターが満タンになると、一発逆転の「一発奥義」が使える。



ブタになっちゃう!!

◀クララの一発奥義を食らうと、相手は動物に!?　その間は反撃も防御も不可能。

花小路クララ

総勢13人が繰り広げる骨肉の争い!!

豪血寺一族2（仮）

らんちきバトル!!

登場する個性豊かなキャラクターたちは、全員なんらかの血縁関係を持っている。この一族は「力が全て」という理論を完璧に実践していて、一定周期ごとに催される格闘大会の優勝者が一族の頭主の座につくのだ。今回の大会は、前大会（前作『豪血寺一族』）で優勝し、頭主の座についた豪血寺お種の突然の失踪に端を発している。彼女の失踪の謎は、大会内で明らかになっていくぞ。



◀でも、戦ってる連中は、理由なんてどうでもいいのだ。薄情。



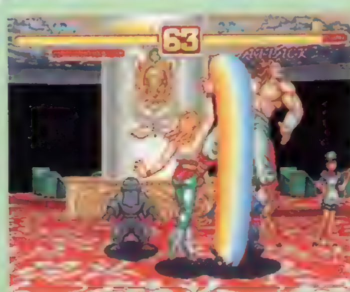
アニー ハミルトン

アニー一発奥義

コズミック・スルー



▲相手を上空へと投げ上げる。そのまま異空間に放り込まれた相手は、地面に激突する!!



▲アニーの必殺技の一つ、レインボーライズ。強力な対空攻撃になる。

▶同じくアニーの必殺技、アニー・ダイナミック。足を振り上げ、鳥の翼のような軌跡を残し、反動をつけて叩きつけるのだ!!

『豪血寺一族』第１作目から引き続き登場のお嬢様キャラ。少々高飛車で気まぐれな面を持つ。ペットにケンジントンという名前の亀を飼っている。





豪血寺お梅



◀変身後のお梅の必殺技、桃恋火。空中でも出すことが出来るぞ。

▼変身前のお梅の必殺技、星流乱舞弾。お志摩の星流弾にアレンジを加えた必殺技だ。この２人の必殺技は、かなり似ている。



前作で頭主の座を生き別れの妹、お種に奪われた人物。左のイラストは、相手の精気を吸収して若返った姿。変身前と変身後では、必殺技も異なるのだ。

お梅一発奥義

豪血流御顔打



▲お梅の一発奥義は、かなりイヤな感じ。食らいたくない!!

豪血寺シリーズって、どんなゲーム？

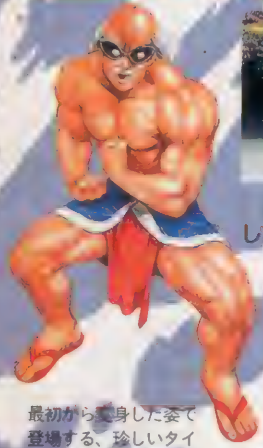
前作『豪血寺一族』は、それまでのスローな展開が主だった対戦格闘ACTに前方後方ダッシュや２段ジャンプといった基本システムを採用することで、スピード革命を巻き起こしたゲームだった。上空と左右にさらに広がるフィールドが隠されているなど、より戦略性を増した闘いを堪能することができた。その超高速バトルが生み出す爽快感に、アトラス特有のユーモラスな演出を加えて発表されたのが、「２」だ。アーケード版発表当時、ファンのド肝を抜いた「歌」の数々には、是非是非注目してみてもらいたい。



▲現在、アーケードでは、最新作が稼働中。相変わらずハデで豪快！

格闘無敵

己が力を頼りに、一族の頂点を目指





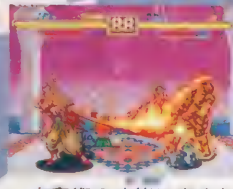
最初から変身した姿で登場する、珍しいタイプの孤空院干滋。ホントはヨボヨボなのだ。

豪血寺初代から枝別れした分家の子孫。しかも、先代頭主の豪血寺お梅とは、夫婦の間柄であったこともある（とはいっても、1週間で離別）という強者。最初から変身した姿で、逆に一発奥義を使うと老化する。

孤空院干滋

▶出かかりのタイミングも良いファイアーストーム。





白魔術の才能に恵まれた母の血を色濃く受け継いだ彼は、魔術師として強大な力を持つ。普段は礼儀正しく、めったに感情を表に出すことはしないが、一度キレるとその隠された本性を表すという噂もある。かなりのフェミニスト。

リュート

▶流炎昇は拳に炎をまとい、相手を殴り上げる！





他の一族の者が頭主の座を目指してこの大会に参加しているのとは違い、彼は、ただ純粋に青春をケンカに捧げた己の力を試すことが目的で、この大会に参加している。典型的な熱血格闘青年である。一歩間違うとただの格闘バカだが。

大山礼児

▶威嚇砲は、空中からでも撃つことができるのだ。





先代頭主豪血寺お種、その姉で先々代当主の豪血寺お梅の実母。お梅が頭主になる前は、50年の長きに渡って無敗を誇り、頭主の座を守り抜いた女傑。今回の大会開催を裏で操っているのが彼女であるという噂もささやかれている。

豪血寺お志摩

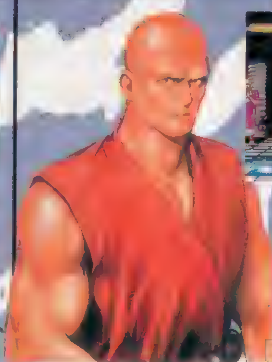




孤空院干滋の曾孫にあたる人物。悪ガキ幼稚園に通い、そこで番長の地位を確立している。数年前に愛犬を亡くしており、それ以来不思議な変身能力を身に着けた。相手のエネルギーを吸うことにより、謎の犬人間に変身するのだ。

一見無邪気だけど、そこは豪血寺の一族。一筋縄ではいかない性格だぞ。

孤空院金田朗





物欲（そのほとんどを占めるのが食に関する欲らしい）にまみれた破戒僧。ただし、その何ものにも捕らわれない生きかたは、彼の気に入るところらしく、本人はいたって平然としている。怪しげな法術を使う。

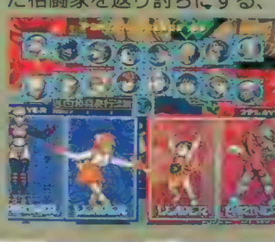
物欲坊主、陳念。必殺技は非常に強力だが、とにかく動きが遅いのがネックだ。

陳念

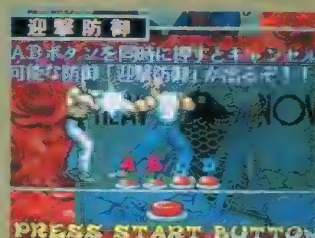
アーケード最新作

豪血寺外伝　最強伝説

豪血寺一族、豪血寺一族2と来て、今ちまたのゲームセンターを賑わしているのがシリーズ3作目、「豪血寺外伝　最強伝説」だ。このゲームでは、基本的には今までの豪血寺のシステムを踏襲し、しかも新たに迎撃防御、ごっつい攻撃といったシステムを追加して新たに生まれ変わっている。そして、特筆すべきは、今回はキャラクター2人でチームを組んでのチームバトル形式が取られているという点だ。しかも、それぞれのキャラクターの組み合わせによって、チーム名まで変わってくるのだ。いろいろとチームを組んでみるのもおもしろいぞ。ストーリー的にはそれまでの頭主を目指す前2作とは違い、豪血寺一族に戦いを挑んできた格闘家を返り討ちにする、というのが目的だ。



◀1本目にはパートナーが、2本目にはリーダーが登場する。上手い人になれば、リーダーが出るまでもなく決着がついてしまうことも多い。新必殺技も多数追加されていて、中にはもはや別キャラとしての様相を呈している者もアリ。



迎撃防御

これで攻撃をガードすると、相手の動きが一瞬止まる。連続技をたたき込め！

す!! 果たして最強は誰か!?



対人恐怖症のため、覆面着用。格闘家としての実力はかなりのものなのだが……。

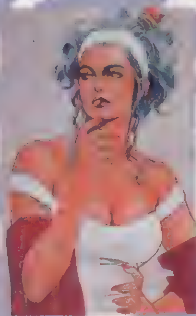


怪しげなポコペン言葉を話す忍者。重度の対人恐怖症のため、顔に覆面をつけている。精神修養をつみ、どれだけ恐怖症が克服できたかを試すために今回の大会に参加。……実際、対人恐怖症と格闘大会とはあまり関係が無いような気もするが。

破鳥才蔵

▶サンダーヴォールを始め、力強い攻撃が多い。

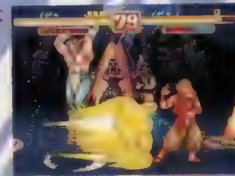




愛する人を追って日本へやって来たというバックストーリーのある、結構情熱的な面をもつ女性。女だてらにかなりのパワーファイターで、近づくものはその腕力に任せて叩きのめす。反面、細かい動きが苦手なので接近戦には弱いかもしれない。素早いムチで距離を保ちつつ、うまく飛び込んで闘うのが無難。

アンジェラ・ベルテ

▶必殺技にも、パワフルなものが多い。





男版パワーファイターの、無口なインディオ。その長い手と足から繰り出される攻撃はハッキリ言って脅威の一言。何でも集めてしまうという変なクセがあり「気」を集めて放つ技も修得している。

ホワイト・バッファロー



必殺技は、対空、突撃、飛び道具と、非常にバランスが取れている。一番オーソドックスだ。



幼いころに母親と死に別れたため、どこか母の愛に飢えている健康優良不良青年。性格はナンパでケンカっぱやい。ある意味、このゲームの登場人物のなかで最も普通っぽいキャラクターかもしれない。バランスの取れた必殺技を持つ。

キース・ウェイン

超豪華!!

クラララシール PRESENT



プリント倶楽部を利用して作ったクララシールを、5名の読者にプレゼント!! 住所、氏名、年齢、職業を明記のうえ、官製ハガキで応募してくれ。〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃プレイステーション編集部「クララシールで悩殺よ」係まで。締切は8月31日。当日消印有効だ。

クララ&スーパークララ(2枚1組)5名様





◀実際のプリント倶楽部は、君自身の顔を撮影してシールにしてしまうというものだ。これが非ッ常に楽しい！愛しい彼女とツーショットってのも、ナイスだよね。(左の写真は当編集部とは一切関係ありません)。



▶



ごっつい攻撃

ジャンプ、ダッシュ、しゃがみ、通常時のいつでも出すことが出来る。これが当たれば相手は思い切り吹き飛ばされ、追い打ちチャンスが訪れる。ただし、ごっつい攻撃はモーションが大きいので、キャンセルして必殺技につながなければダメだぞ。

豪血寺一族2(仮)

●ジャンル 対戦格闘アクション●メーカー アトラス
●発売日 9月予定●価格 ¥5,800
●対応周辺機器 未定●多人数プレイ 可(2人)

新日本プロレスリング 闘魂烈伝

ポリゴン格闘は、今 ここまで進化した!

この「新日本プロレスリング 闘魂烈伝」は新日本プロレスの12選手が実名で登場するプロレスゲームだ。選手やレフェリー、はてはリングやロープまですべてがポリゴンで作られているため、画面はまるでテレビ中継を見ているよう。しかも動きが超リアルなので、プロレスファンなら思わずニヤリとしちゃうこと間違いなしなのだ！ もちろん、プロレスマニアじゃなくても十分に楽しむことができるはず。というのも、ここまで人間をリアルに再現したゲームは今までに存在しなかったからだ。誌面でこの動きを紹介できないのが残念だけど、ぜひ一度は動いている画面を見てもらいたい。ポリゴンの、ひいてはＰＳというマシンの持つ力に感動すること請け合いだぞ！

この夏は、簡単操作でハデな技をどんどん繰り出せる「闘魂烈伝」に大注目、なのだ!!



◀リーグ戦やタイトルマッチも可能。すべてシングルマッチだ。

このゲームにはこんな攻撃方法が用意されている

近距離攻撃

大きく分けて打撃技、スープレックス技、ストレッチ技の３種類がある。いずれも、レバーを入れるかどうか、相手がグロッキーかどうかで技が変わる。



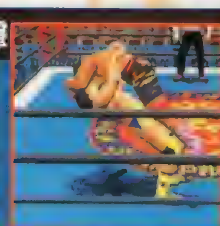
ダッシュ攻撃

ダッシュ中に出すことのできる技。この攻撃は打撃技だけに限られるが、相手がグロッキーかどうかで技の内容も変わってくる。計２種類というわけ。



ダッシュカウンター攻撃

相手がダッシュしてきた時に出すことができる攻撃。スープレックス技とストレッチ技の２種類が用意されている。出せる状況が限られている技だ。



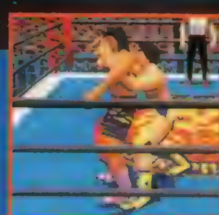
ロープカウンター攻撃

自分がロープに振った相手が、こちらに向かって跳ね返って来たところに決める技。打撃技、スープレックス技、ストレッチ技の３種類がある。



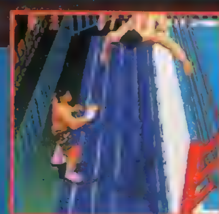
バック攻撃

相手の背後に立って仕掛ける技で、打撃技、スープレックス技、ストレッチ技の３種類がある。レバーを入れることでそれぞれの技も変化する。



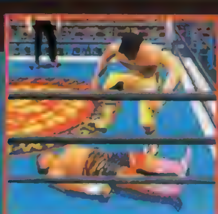
場外への攻撃

ロープ方向にレバーを入れて⊗を押す方法と、相手方向にダッシュしつつ⊗を押す方法の２種類がある。なお、この攻撃を持っていない選手もいる。



ダウン攻撃

相手が仰向けの時とうつ伏せの時で技が変わる。打撃技はこの２種類だが、ストレッチ技はさらに頭部と脚部とで技が変わる（合計すると６種類になる）。



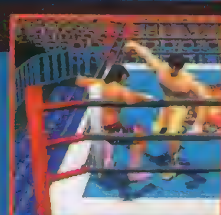
コーナーポスト上からの攻撃

コーナーポストに向かって⊗を押すことで、自動的にトップロープからの攻撃を出す。相手の状態（立ち、ダウン、場外）により、出る技が自動的に変わる。



串刺し攻撃

相手をコーナーポストに振り、自分もダッシュして追いかけ、⊗を押すことで出せる。どの選手にも１種類ずつの串刺し攻撃が用意されている。



このほかにも…

自分がロープに振られた時に出せるリバウンド攻撃、トップロープ上にいる相手への攻撃、雪崩式攻撃（自力で相手をトップロープ上に持ち上げ、そこから攻撃する）などがある。攻撃力はないが、観客にアピールすることもできる。



◀これはトップロープ上への攻撃。２種類ある。

新日本プロレスリング
闘魂烈伝

●ジャンル／SPG●メーカー／トミー
●発売日／9月予定●価格／¥5,800（予定）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）



トミー販売元&ユークス制作元 魂

プロレスファンが狂喜乱舞してしまう『闘魂烈伝』。こんなにすごいゲームを作っているのはどんな人達なのか知りたくて、制作元のユークスを大阪の堺まで訪ねてみた。さっそく、販売元であるトミーのお二人を交えた、インタビューをお届けしよう。

「プロレスゲームを作るんだ」から始まった！

『闘魂烈伝』はこうやって作られた！

——ゲームが実際に動いているところを見てもらえば、プロレスファンには『闘魂烈伝』のすごさが一発でわかってもらえると思うんですがく※１＞それ以外のファンへのセールスポイントはどういったところにあるとお考えですか？

天河「次世代機としては使い古された言い方になりますけど、〝３Ｄで人間が動く〟っていう部分でしょうね。これは、作れば作るほどウソがつけないんですよ」

——といいますと？

天河「ふつうの格闘を３Ｄでやると、基本的に向かい合って試合が進行していきますよね。ある時にアングルが変わって、という。その時に自分が移動できる方向は前と後の２方向しかないわけです。ですけど、『闘魂烈伝』では３Ｄでも８方向に動けるようになっているので、いろいろなことができるようになっているんです。例えば……ロープ際で倒れている相手の向こうに回り込もうとする時、歩いて行くと相手がズリズリっと動いてくれるのが処理的に一番楽なんですけど、わざわざ足を引っ張ってずらすモーションを用意しているんです。このように人間がふつうにやる動作を、ゲーム中にも必然として盛り込まなくちゃいけない部分ができちゃって。そういった今までのゲームにはなかった〝ふつうの動作〟が入っているあたりが、より本物に近づいているところじゃないかな、と」

——ゲーム上でここまで人間の動きを再現したゲームって今までになかったと思います。プロレスファンは〝そうそう、橋本ってこういう動きをするよね〟というように感じますが、プロレスを知らない人にとっても、その動きは〝人間らしい動き〟として写っているはずですから。

天河「プロレスっていうのは野球やサッカーに比べて好き嫌いのレベルが違いますから、見ない人はたぶん絶対に見ないと思うんです。そういう意味でこのゲームが万人に受け入れられるかっていうと難しいと思うんですよ」

谷口「ただ、マニアにしか受けないと困るので



▲『闘魂烈伝』の制作を担当されている(有)ユークスのお二人。

(笑)、プレイしやすさなどは注意しています」

——操作方法はシンプルですよね。＜※２＞

谷口「少なくとも〝コマンド入力ができないと遊べないゲーム〟ではありませんね(笑)」

——適当にボタンを押しているだけでも遊べる割に、技が多彩ですよね。どのように使用できる技をまとめていったのでしょう？　プロレスが好きな人が作ると、どうしても〝あれも入れたい、これも入れたい〟で、すぐにパンクしちゃう気がするんですけど(笑)。

谷口「パンクしかかっているという話も(笑)」

——先日頂いた資料にも〝天山が試合でジャーマンを使ったのでゲームにも入れる〟といった記述がありましたが、ああいうのを見ると苦労されているのがよくわかって(笑)。ユーザーは〝モデルとなったレスラーが使う技は、やっぱりゲームでも使えないと〟って思いますからね。

天河「まだ開発中ですので、できるだけ新しい情報は生かすという方向でやっています」

谷口「ほとんど毎日変わってますね(笑)」

町山「天山のムーンサルト、封印するかしないか、とか(笑)」＜※３＞

——封印の方向なのですか？(笑)

町山「悩んでいるところです。その後の天山をできる限りフォローしているんですが、その後の試合で、天山も使ってないんですよ、確かに」

●キーワード解説

※１：プロレスファンに『闘魂烈伝』を見せると、「すごい」とか「おもしろそう」といった感想を飛び越して「似てるなぁ」が返ってくる。

※２：左ページ参照。実際とても簡単だ。

※３：武藤敬司と天山広吉が「負けた方は今後ムーンサルトプレスを使わない」という取り決めの元、６月14日に日本武道館試合を行なった。結果は19分４秒、ムーンサルトプレスからの片エビ固めで武藤の勝ち。



▲市販版ではカットされそうな天山のムーンサルト(写真は開発中のロムなので入っているのだ)。そのかわりにダイビングヘッドバットが入る予定。

本物の動きを求め、こんな努力が!

――それにしても動きがそっくりですよね。

谷口「実は2年くらい前から、人の動きを3Dで表現するってことをウチではやっていたんです。"いかに人間らしくポリゴンを動かすか?"っていうことですね」

――なるほど。どうやると、ああも実物そっくりに動かせるのでしょう?

天河「モデルの作り方ですか? キャラクターのポーズをいくつも作って、それを後でつなげて表示しているだけなんですけど」

――極端な話、もしキャラが立方体だったとしてもあの動きを見ればプロレスファンはモデルが誰だかわかると思うんですよ。データを入れていったのならすごい労力だと思うし、それ以外の秘密があるのならぜひお聞きしたいと。

天河「確かにデータ入力は半端じゃないですけど、それを当たり前と思っているから……」

谷口「本当はあそこまでキレイに出るとは思わなかったんですよ(笑)」

――例えばチョップひとつ取ってみても、はじめの予備動作の部分からフォロースルーのところまで、本当に"そのまま"って感じですよね。

天河「実際のモーションを作っている時にスタッフに必ず言っているのが"実際の人間と同じ重心移動で作ってくれ"ってことなんです。ちょっと重心がずれるだけで本当なら倒れてしまうようなポーズって、3Dにしろ2Dにしろ絵をやっている人間が見ればわかるものですから。そういった矛盾を見た目でもなくしていけば、自然とああいった形になるんですよ」

――それでもレベルがあると思うんですよ(笑)。微妙な表現をするのは大変なんでしょうね。

天河「ポリゴンの場合、動きを止めると本当に止まっているグラフィックになっちゃうので、止める場合でも、必ず体のどこかは動かすようにしているんです。そんなふうに余分な動きをちょっとずつ入れているので、その間に、微妙なタイミングを取ることができるのかもしれません。ですから余分に見えていても、余分なものは一切ないと思います」

――やはりビデオなどをたくさん見て研究しておられるのでしょうか?<※4>

天河「そうですね。ない(ビデオに写っていない)部分でしたら実際にやって……(笑)」

谷口「そのためにここ(応接間)を広くとってまして(笑)。その辺に血痕でもあるかもしれません(笑)」<※5>

谷口行規さん



◀ユークス有限会社、代表取締役。社長さんが社長さんだけに、ユークスの社員もみんな、プロレスが大好きとのこと やっぱりねぇ(笑)。

データの元となる資料を集めるのも大仕事

――ちなみに、参考にされたビデオの本数ってどれくらいなのでしょう?

天河「計算できないですね。すごい量がありましたから。一応分担して見たのですが……」

町山「新日さんからもビデオを借りたりして。ライガーのスターダスト<※6>って、試合ではまだ使っていない技なんですけど、ゲームには入っているんですよね(笑)。あれって昔の雑誌からでしょ。どっから探してくるのか(笑)」

天河信彦さん



◀ユークス有限会社、開発部部長。このゲームは天河さんの厳しい注文(マニアックなチェック?)にスタッフが見事に応えた結果、生まれた。

天河「600～700円くらいの本が、プレミアがついて1700～1800円になっていて(笑)。昔それを持っていた人間がいたんですが、手放してしまっていたので、また探しに行ったという……」

――すさまじいですね(笑)。同じ選手の同じ技でも、時代や試合によって、動きが微妙に違うと思うんですが、どんな基準でゲームに使う動きを選んでいるのでしょう?

天河「型としてキレイ汚いじゃなくて、プロレスの技としてのキレイ汚いで判断しています。側転するような技がありますよね」

――はい。

天河「型としてみれば両足をピンと跳ね上げて回転しないとカッコ悪いんですけど、実際にやっているレスラーの足は曲がっているんです」ですから、それをしなきゃだめだろうと」

町山「ただの格闘ゲームだったらきれいな方を使うんでしょうけど。そのあたりが"動きに人間らしさが出ている"という理由になっているんでしょうね」

天河「動き自体に少し泥臭さを残しつつ……っていうところに気を付けています」

●キーワード解説

※4:プロレスのビデオは、興味のない人には信じられないほどの量が発売されている。レンタルビデオショップの中には、プロレスや格闘技関係のビデオをメインで扱っているところも存在しているほど。

※5:右ページの写真参照。こうやって技の研究をしているのだろう。もちろん「血痕」は冗談なので本気にしないように(笑)。

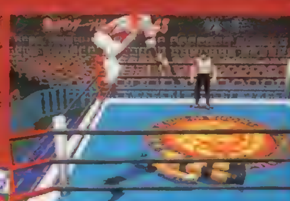
※6:右の写真参照。

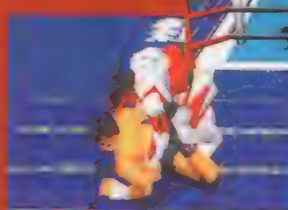
※7:右の写真参照。

※8:実際、ここまでこだわりまくったプロレスゲームは初めてだろう。まだ実際のプロレスを見たことがないという人は、ぜひともテレビなりビデオなりで新日本プロレスの試合を見てほしい。テレビは、テレビ朝日系列で放映されている。

※9:タイミングが悪く、デーブさんは入れなかったそうだ。なお、今回のインタビューではセリフが一つだけしか掲載できなくて申し訳ありませんでした。

▶ライガーのスターダスト・プレス。実戦では使われていないが、以前、雑誌に連続写真が公開されていた。





◀ロメロ・スペシャル。わき腹などを叩いて相手の動きをコントロールし、腕をつかまえるところを再現している。

"こだわり"を大切にしたからこそ、ここまでできた

——このゲーム、本当にこだわってますよね。
天河「プログラマーがロープに対してこだわりを持っていまして(笑)。ポリゴンなので固いイメージがあるんですが、ぼくの方から見ても納得するようにちゃんとしなっていますし」
町山「ブレーンバスターなんかの大技がリングの中央で決まりますよね。そうすると振動がロープに伝わるんですよ(笑)。本物のプロレスでも体がマットに落ちた後ワンクッション置いてからロープが揺れますが、それがそのまま表現されているので、デバッグ用のプレイをしながら大笑いしてます(笑)」
谷口「ロープの揺れ方と物理法則について夜中の3時に議論してるんですよ(笑)」
——ロメロ・スペシャルをかける時も、しっかりとわき腹を叩いていますし。<※7>あれにはまいりました(笑)。
天河「"できるところは省略しない"というつもりで作っていますから(笑)」<※8>
町山「それで発売が一カ月延びました(笑)」
天河＆谷口「申し訳ありませんでした(笑)」

デーブ嵐さん



◀株式会社トミー、TVゲーム事業部TVゲーム制作室。編集部との窓口になってくださっている『闘魂烈伝』の担当さん。今回はおとなしめ。

——(笑)。そういったこだわりがゲームに顕著に現われているので、私たちプロレスファンとしても気持ちよくプレイできるんでしょうね。
谷口「そういう小さいところから、プロレスを知らない人にも雰囲気が伝わればいいのですが」
——プロレスに興味のなかった人がこのゲームを手に入れて、逆にプロレスを見るようになったらいいですね。
谷口「そうですね」
天河「プロレスファンの裾野を広げる意味でも、できたらうれしいですね」
町山「このゲームは難しいコマンドを入れなくても簡単に技を出せるので、今までコマンド入力でつまずいていた人でもすんなりプレイできると思います。実は私も格闘ゲーム嫌いでして。コマンド入力がうまくできないんで、いやになっちゃうんですよ。うまい人には絶対に勝てないっていうのもあるじゃないですか。このゲームの場合、間合いやタイミングを見て、あとはボタンをポンと押すだけでいいですから」
天河「操作系で考えていたのが、初めてプレイする人でもなんとなくできるものにしたいなぁ、と。プロレスファンがよろこぶようなエッセンスを残しながらも、簡単な操作で遊べるようにできないのかと、常に考えてきましたから」

背景に用意される観客の秘密とは?

——今のバージョンでは観客が入っていませんが市販版では入りますよね？
天河「入ります(笑)」
町山「観客はウチの社員なんです(笑)」
——トミーの社員の方の顔写真を取り込まれた、というわけですね(笑)。
デーブ「もう少しでその中に入れたのに……(笑)」<※9>
谷口「観客席は1枚絵じゃないんです。1枚絵にした方が作るのも簡単なのですが」
——こだわってますね(笑)。これを抜くプロレスゲームはそうは出ないんじゃないですか？
天河「どうですかねぇ……」
谷口「出てほしくないな(笑)」
天河「プロレスゲームとしては、負けないつもりで作っています。後から出されても"『闘魂烈伝』の方がいい"って言ってもらえるように」

町山嘉康さん



◀株式会社トミー、TVゲーム事業部TVゲーム制作室。独身。これまたプロレスが大好きな方。楽しく仕事をするのがモットー(笑)。



▲ユークスの北口徳一さん(開発部プログラム課課長：右端)と研谷佳生さん(開発部デザイン課主任：中央)を交えて。努力が報われる日も近い!!

●ミニミニインタビュー

2時間を超えるインタビューとなったため、掲載できなかった内容も多い。ここではその中からピックアップして紹介しよう。

■レスラーの人選について
天河「私共とトミーさんと新日本プロレスさんの協議で決めてます」
■『闘魂烈伝』の後もプロレスゲームを作る予定や希望は？
天河「やれたらいいなぁとは思っています」
■ショーに出展した時の裏話
町山「他のメーカーさんが見に来るんです。そしてひとりいなくなったなぁと思ったら、また同じジャンパーを着た別の人が(笑)」
■入れたかったけど入れられなかった要素
天河「泣く泣く削ったのがリープ・フロッグ(相手の突進をジャンプしたり伏せたりしてかわす行動)です。プログラムレベルでは問題ないんですけど……」
谷口「入れるとバランス調整が難しくなるので、時間的な問題を考えて見送りました」



▲デーブ「ブランチャの時も、ちゃんと上下から挟むようにロープを握っているんです。そこまで再現してもらっているので、メーカーとしては何にも言うことありませんね(笑)」

ボクサー人生を体験す

とことんまでリアルさを追求した、究極のボクシングゲームがPSに登場！　ジムに入門してから、引退するまでを1人のボクサーとして体験するのだ！　キミはチャンピオンベルトを巻くことができるか？！







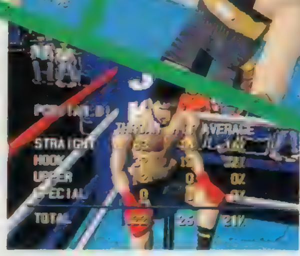
BOXER'S ROAD

ボクサーズロード

- ●ジャンル／SPG●メーカー／NEW
- ●発売日／夏予定●価格／¥5,800
- ●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／可（2人）







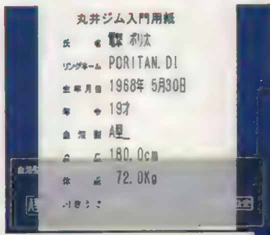


BOXER'S
ボクサーズ

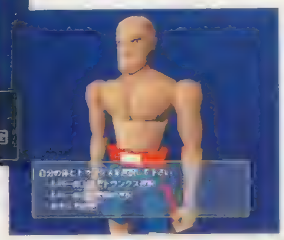
る! すべてがリアルなボクシングが登場!!

ジムに入門するぞ!

ゲームをスタートすると、まずはガンコな会長がジムにきたキミを迎えてくれる。入門用紙に記入していくことでキャラクターメイキングできるぞ。ここで重要なのは、年齢と身長。身長によって、階級の選択の幅もだいたい限られてくる。キミの分身となるキャラクターだけに、よく考えて決めよう。



▶年齢と身長を入力すると、体重は自動的に決定される。



◀キャラの外見は8タイプ、トランクスのカラーは10種類ある。



◀身長、体重によってグラフィックも変化。こんなに違いがあるのだ。

ここがリアルその1 戦い方に合わせて身体を鍛えあげる!

「ボクサーズロード」では、ボクサーのパラメータが非常に細かく設定されており、それぞれが密接に関係しながら変化するようになっている。例えばパンチ力のパラメータにしても、ふいにダウンを奪う切れ味をしめすシャープパワーと、ダメージを蓄積させるヘビーパワーというように分かれているのだ。パワーで押すか、スピード重視の戦い方をするか、どんなタイプのボクサーをめざすかによって、こなすべきトレーニング内容も変わってくるぞ。



▲単に細分化されているだけではなく、それぞれが関係している。例えば、パワーを上げると、筋肉がつくため、ウエイトが増えてスピードは落ちてしまうといった具合だ。

まずはプロテスト合格が目標だ!

ゲーム開始の時点では、プレイヤーはまだプロのボクサーではない。まずは月に1度のプロテストに合格して、ライセンスを手に入れなくては、話にもならないのだ。万が一、プロテストに落ちても、また次の月に挑戦すればいい。



▲いかにもなガンコ親父ぶりがイカス、ジムの会長。彼のアドバイスを参考にしながら、トレーニングに励むのだ。

トレーニングメニューは9種



▲トレーニングもひたすらやればいいわけではない。また、オーバーワークで疲労度のパラメータが溜まってしまうと、トレーニングの効率が悪くなるので、適度に休息も入れる必要がある。

食事は大切っス



▲なんと、食事の献立も設定できる。4種類の栄養素はトレーニングによって消費され、ボクサーの身体をつくっていく。タンパク質は筋力に、糖質はスタミナのもとになるのだ。



◀プロテストは1ラウンドのみ。勝てなくても合格することはできる。的確にポイントをかせぐべし。

ROAD ロード



格闘無敵

ここがリアルその2 戦いはリングに上がる前からはじまっている!!

マッチメイクから試合まで

プロになったら、いよいよ試合を組むことになる。階級を決めて相手を選んだら、試合を何日後におこなうかを決めるのだ。試合の日までは、トレーニングを積むのはもちろんのこと、データやビデオでの相手ボクサーの研究は欠かせない。スパーリングもできるぞ。



◀自分の体格に合わせて、階級を選択する。ゲームが進むと相手から挑戦してくる場合もあるぞ。

スパーリング



◀ジムには、12人のスパーリングパートナーがいる。



▲次の対戦相手に近いタイプがいれば、仮想練習にはもってこい。試合前に実戦感覚を磨こう。

対戦相手を徹底研究



◀ボクサーデータで、対戦相手の詳しいパラメータを知ることができる。相手のタイプにあわせて、こちらのトレーニングの内容を変えていくのだ。



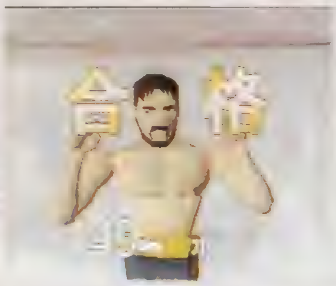
▶対戦相手の、前の試合のビデオを見られることもある。得意なコンビネーションや動きの癖を見つければ、それに合わせて対策を練ることができるぞ。

ここがリアルその3 試合のルールも現実そのもの!

いよいよ試合当日!

試合のルールも、可能な限り現実どおりに再現されている。はじめのうちは、1試合4ラウンドという4回戦のルールで戦うのだ。

ウェイトは大丈夫か?



◀減量失敗は、プロとして最も恥ずかしい。食事に気をつけよう。

KOを狙うか?!



▲4回戦では、1ラウンドに2回ダウンするとKO負けになってしまう。ラッキーパンチに気をつけよう。

判定勝ちか?!



◀はじめのうちは、そう簡単にKOはできない。渋く判定に持ち込むのも、立派な戦法といえる。



▲ライトを浴びたリングへ向かう。ある歌の歌詞が聞こえてきそうな、試合前のドラマチックな場面だ。

ときにはあきらめもカンジン



◀相手が強すぎたときは、ボクサーの将来を守るためにタオルを投げ入れることも…。

チャンプへの道は遠い…

試合に勝ち続ければ、やがてはランキングもアップ。上位の選手とも戦えるようになる。日本タイトルの上には、もちろん世界ランキングもあるぞ。キミはどこまで上れるかな？



◀初めての大きなイベントとなる新人王戦。トーナメントを勝ち抜くのだ!

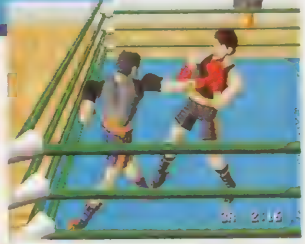
4 ここがリアルその 多彩なテクニックを使いこなせ!

試合のシーンでは、プレイヤー自身のテクニックがものをいう。さまざまなパンチを打ち分け、ガードやダッキング、スウェーといったディフェンス・テクニックを駆使して戦うのだ。ポリゴンによるボクサーの動きはとてもリアル。自分の身体が透けて見える背後からの視点を選択すると、〝どつきあい〟の感覚がほぼ完璧に再現されていることがわかるだろう。

操作は、4つのボタンで左右のストレートとフックを使い分けるのがメインだが、スウェーやダッキングの動作と組み合わせれば、同じボタンでも違った種類のパンチが打てる。また、相手との距離によって3つのレンジがあり、レンジに合わせて自動的にパンチを打ち分けてくれるのだ。特殊な必殺パンチもあるらしいぞ。



◀フットワークを生かして、相手をコーナーに追いつめれば、有利に攻めることができる。逆に攻められたときは、脚を使って距離をとることもできる。脚はよく鍛えておこう。



▶上半身を後ろにそらしてパンチをかわす、スウェーバック。スウェーとダッキングの動作は、円のような動きでつながるので、うまく使えばデンプシーロールもできるかも?!



◀横から打つフック。Lのテクボタンと合わせれば、ジョイントやアッパーも打つことができる。

挑発もあります



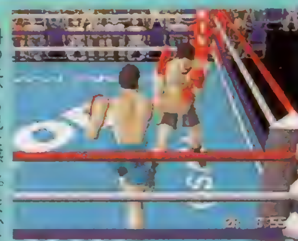
◀ガードを下げて相手を誘う、かっこいいポーズから、ふざけたものまで。お好みでどうぞ。

視点もいろいろ選べるぞ

視点は12種類用意されている。試合の内容をリプレイする事もできるので、いろいろな角度から研究してみよう。



◀自分の背後から。パンチの狙いがつけやすいので、実際の試合では、これでプレイするのがいちばんいいだろう。



▶斜め上から見た感じ。ほかには、各コーナーからや、両選手の真下、リングの真上からなんていう視点も選べる。



◀リングサイドからの視点。リプレイの場合には、たまには観客になった気分で試合を楽しむのもいいだろう。

ダッキングから反撃

相手のパンチをかがんでかわし、そのままボディーへカウンターの一撃!



VSモードで育てたキャラ同士を戦わせよう!

ボクサーのデータをセーブしたメモリーカードを持ち寄れば、VSモードで友達の育てたボクサーと試合をする事もできる。このモードでは階級やランキングの制限はないので、ヘビー級とストロー級なんていうムチャな試合をする事もできてしまうのだ。試合のルールはランキングの低い方に合わせることになるぞ。

▶それぞれのメモリーカードから、ボクサーのデータをロード。



▶階級と期間を決めて、育てたボクサーを較べるのもおもしろいかも。



格闘無敵

鉄拳2





▲前作にあった技は、ほとんどそのまま残っているのだ。
◀ダウン中の相手の上を走り抜けると、踏みつけるように!

PS版の発売も決まり、ますます期待が高まる『鉄拳2』。ここではアーケード版の最新情報を元に、新たなる鉄拳ワールドについてチェックしていこう。特に3人の新キャラに関する情報は見逃すな!



新システムを搭載し、新たな大会が今、幕を開ける!

新システムの中でも、一番の注目ポイントは起き上がり方法。左パンチで横転起き上がり(相手との軸をずらし攻撃をかわすことができる。左の写真参照)、右パンチでクイック回復(早く起き上がる)、左キックで下段キック、右キックで中段キック、というようにシステムが変更されたのだ。これらは一部を除いて併用できる。例えばレバーを左に入れたまま右パンチ&左キックを連打すれば、「いつもより早く回復し、その後すぐに後転起き上がり下段キックを出す」というわけ。これで起き上がりの攻防がより熱くなることは確実なのだ。

また、レバーを入れなくても自動的にガードしてくれる(ただしレバーを前に入れているとダメ)ニュートラルガードシステムも新採用されたぞ!

鉄拳2

●ジャンル/対戦ACT●メーカー/ナムコ
●PS版発売日/96年3月予定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/可(2人)

生まれ変わった10キャラを徹底紹介!



Heihachi Mishima

三島平八

前作のラスボスだけあって、とても強いぞ!

▶鬼神拳 コマンドが簡単で、浮かせる高さも並みじゃないため、とにかく使える

▼[illegible] PS版『鉄拳』でも使っていた[illegible]





基本的にPS版『鉄拳』の平八そのものと思ってもらって問題ない。本誌の読者ならPS版に慣れているだろうから、違和感なく使えるはずだ。今回は一八をマイキャラにすることができなくなったので、前作で一八を使っていた人は平八でプレイするようにしよう。鬼神拳や無双連拳(一八でいうダブルアッパー)などで相手を浮かし、そこから空中コンボをつなげるのが彼の基本戦法になるだろう。



▲超ぱちき。一八も使っていた投げ技。いわゆる頭突きだ

●技名	●コマンド
閃光烈拳	[●○/○○][●○/○○][●○/○○]
風神拳	⇨★⇩⬂[○●/○○]
奈落払い	⇨★⇩⬂[○○/○●][○○/○●][○○/○●]
鬼神拳	⇨⇨[○●/○○]
破砕蹴	⇨⬀[○○/○●][○○/●○]
無双連拳	⬂[●○/○○][○●/○○]
裏旋空刃脚	⬀[○○/●○][○○/○●]
超ぱちき	接近して⇨⇨[●●/○○]



Paul Phoenix

ポール フェニックス

崩拳などにつながる連続技が新たに登場!

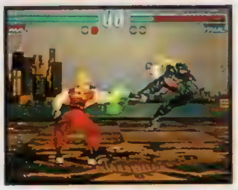


右のコマンド表のうち、下の４つが『2』になって追加された技だ。これを見てもらえばわかるように、パンチ系の技が増えたのが特徴といえる。ポールの主力武器は相変わらず崩拳だが、そこにつなぐためにも多彩な攻めで相手を揺さぶっていこう。なお、葉桜鉄騎と葉桜崩拳の⬇⬂というコマンドは、前作でいう「しゃがみ前進始め」のこと。それだけに、実戦で使う機会は意外に少ないかも？

◀葉桜鉄騎　相手を空高く舞わせることができるので、ここから空中コンボに持っていけそう。

▼葉桜崩拳　名前のとおり、葉桜から崩拳へとつなぐ技だ





▲疾風　遠い間合いから飛びこんで肘を当てに行く新技

●技名	●コマンド
落葉（らくよう）	⇩＋[○○/○●][○●/○○]
崩拳（ぽんけん）	⇩⬂⇨[○●/○○]
三宝龍（さんぽうりゅう）	⇨⇨[○○/●○][○○/○●]⬂＋[○○/○●]
あびせ蹴り	⇨⇨[○○/○●]
葉桜鉄騎（はざくらてっき）	⬇⬂[○●/○○][○●/○○]
瓦割り落葉（かわらわりらくよう）	⇩＋[●○/○○][○○/○●][○●/○○]
葉桜崩拳（はざくらぽんけん）	⬇⬂[○●/○○][●○/○○]
疾風（はやて）	⇨➡[○●/○○]



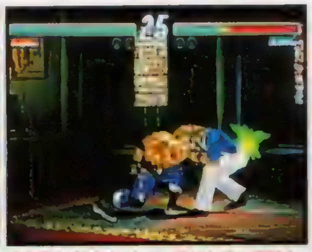
King

キング

プロレスラーらしい技が増え、より魅力的に!



▲ジャガーインパクト。その場ラリアット



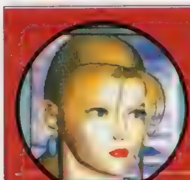
▲グランドスマッシュ。カウンターで怯ん

２Ｐ色がＰＳ版と同じ（腕まくりしてるけど）になったキング。彼には色々と新しい連続技が増えているぞ。新技のグランドスマッシュをカウンターで当てると、相手は一瞬うずくまってしまう。そこでコマンドを入れることで、ジャガーバックブリーカーなどの技に繋げられるのだ。従来の技の中にはコマンドが変更されたもの（ドロップキックなど）があるので注意しよう。



▲ジャガーバックブリーカー　痛そう

●技名	●コマンド
ドロップキック	[○○/●●]
スマッシュアッパー	⇨⇨[○●/○○]
アリキック	⬇⬂[○○/○●][○○/○●][○○/○●]
フランケンシュタイナー	⬂＋[○○/●●]
ジャガーインパクト	➡[●●/○○]
グランドスマッシュ	⇨⇨★[○●/○○]
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時[●●/○○]
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時[●●/○○]⇧⇩[○○/●●]



Nina Williams

ニーナ ウイリアムズ

ヒロインの座を新キャラに奪われるな!



コスチュームががらりと変わり、ちょっとＨっぽくなったニーナ。コンビネーション技が増えたり、相手を投げている最中に攻撃する技（居反り肘落し）を覚えたりするなど、技の方も増えている。左ページの上にある写真を見てもらえばわかるように、掌握からの関節技ももちろん使うことができるぞ。

▶追撃双掌破　新連携技

▲ジェイルクラッシュ　パンチやキックを連続して出す技



▶[illegible]　投げての肘



●技名	●コマンド
ラピッドキックコンボ	⬂＋[○○/●○][○○/●○][○○/●○][○○/○●]
ハンティングキックコンボ	⬃＋[○○/○●][○○/●○][○○/○●]
フラッシュキックコンボ	⬂＋[○○/●○][●○/○○][○●/○○]
双掌破（そうしょうは）	⇨⇨[●●/○○]
ジェイルクラッシュ	[●○/○○][○●/○○]⬇[○○/●○][○○/○●]
ニールエッジコンボ	[●○/○○][○●/○○]⇧＋[○○/●○]
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	[●○/○○][○●/○○]➡[●●/○○]
居反り肘落し（いぞりひじおとし）	[○●/○●][●○/○○][○●/○○][●○/○○]

➡レバーを入れる　⇨レバーを短く入れる　★レバーニュートラル　＋同時押し



Jack-2

ジャック

前作からさらにバージョンがあがったのだ!





◀ブラボーナックル　相手を空高く飛ばすことができちゃう技なのだ。技のネーミングもすごい(笑)

▼メガトンスウィープ　コマンドはPジャックのエクスプローダー

名前に「2」とついているのは、前作に登場したジャックの後継機種だから(ジャックはロシアが秘密裡に開発したロボットなのだ)。それだけに能力もアップしているようで、いくつもの新技を身につけている。ただ、顔つきは精悍になったものの、ヘンな動きを持つ攻撃が増えたようにも感じられるのだが……(笑)。パワーシザースのコマンドが簡単になるなど、前作からの技にも変更点があるぞ。



▲メルトダウン。物騒な名前を持つ下段攻撃。足払いに使える?

●技名	●コマンド
メガトンパンチ	⇦⇖⇩⇗
パワーシーザス	➡
マシンガンナックル	⇖　⇗
ワイルドスイング	⬇⇨
ブラボーナックル	⇩+
メガトンスイープ	⇦⇖⇩⇗
カタパルトスロー	⬉
メルトダウン	⬇



Marshall Law

マーシャルロウ

前作からあまり変わっていないのが特徴だ



▲ダブルサマーソルト。[illegible]のサマー



▲ドラゴンテイル。下段を襲うキックだ



▲シットスピンサマー

コスチュームこそ変わっているものの、技はあまり変わっていない。前作から引き続き登場している7キャラの中では、もっとも変化が少ないキャラといえそうだ。新技を見ていて気がつくのが、サマーソルトにつなげる攻撃が増えたということ。『鉄拳』ではドラゴンサマーだけだったけれど、「2」ではしゃがみ左キックや小ジャンプキックからも出せるようになったのだ。

●技名	●コマンド
ドラゴンナックルコンボ	➡
スピンキックコンボ	
ドラゴンロー	⇩+
ドラゴンサマー	⇧+
ダブルサマーソルト	
シットスピンサマー	⬇
ドラゴンテイル	⇖
ジャンプキックサマー	⇧



Michelle Chang

ミシェールチャン

パンチ系の技が増え、より美しく、より強く!



◀虎身肘。中間距離から相手の意表をついて出すと効果がありそうだ



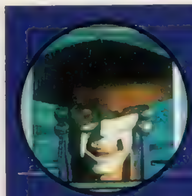
◀転身腿。最初のコマンドで相手の横にまわり、次のコマンドで蹴りを入れる技

新しい顔グラフィックが太極拳の日本女子チャンピオン(神庭裕里ちゃん)を彷彿とさせるミシェール。それと関係があるのかは不明だが、「2」の彼女は動きがより華麗になっているぞ。中でも相手の横に回り込んで攻撃する転身腿は、前作の背面取り以上に実戦で役立ちそうな攻撃だ。もちろん通天砲も使えるぞ!



▲フルネルソンスープレックス。美しい投げ技がまた一つ。

●技名	●コマンド
通天砲(つうてんほう)	
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	⇩+
突双掌(とっそうしょう)	⇨⇨
蒼空砲(そうくうほう)	立ち上がり途中
転身腿(てんしんたい)	
虎身肘(こしんちゅう)	⇨➡
疾歩掌拳(しっぽしょうけん)	⇩⬈
フルネルソンスープレックス	接近して⇖

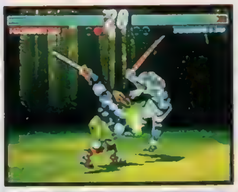


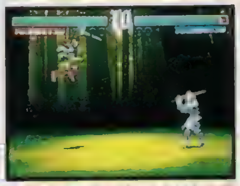
Yoshimitsu

吉光

イロモノ度がさらにパワーアップ!

▼華厳。しゃがんだ状態から一歩踏み込んで斬る、カッコイイ技だ。





▲飛空剣。剣をプロペラにして飛んでしまう技。着地際に攻撃する



▶旋風剣。剣を前に出し、プロペラのように回転させる。どのように剣を持っているのかは不明(笑)

コスチュームやお面などが新しくなったため、見た目がかなり変わった。そして技の方も前作以上にトリッキーなものが増えているのだ。その象徴ともいえる技が飛空剣。なんと、剣を利用して飛んでしまうのだ。もっとも着地する直前に一瞬しか攻撃判定が出ないため、どこまで役立つかは不明だが(笑)。忍法卍菊は中腰で回転しつつ攻撃する技。忍法卍葛と忍法卍変の中間に位置する攻撃と考えればわかりやすい。

●技名	●コマンド
稲妻(いなずま)	(ボタン)(ボタン)
忍法卍葛(にんぽうまんじかずら)	⬇(ボタン)×6回
露払い(つゆはらい)	⬇⇩(ボタン)
斬哭剣(ざんこくけん)	⇩(ボタン)
忍法卍菊(にんぽうまんじきく)	⇧(ボタン)×6回
飛空剣(ひくうけん)	⬈+(ボタン)
旋風剣(せんぷうけん)	⇦⬅(ボタン)★(ボタン)
華厳(けごん)	⬇⇩⇦(ボタン)



Lei Wulong

雷武龍

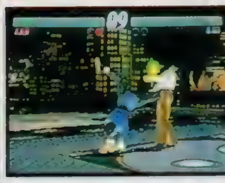
個性が際立つトリッキーな新キャラ

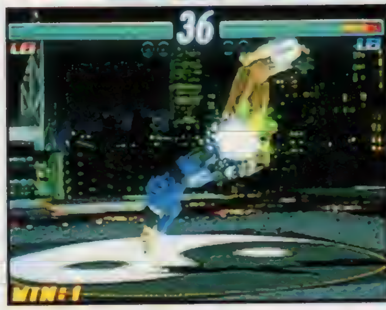
▶後掃燕舞。しゃがみ蹴りからハイキックへつなぐ連続攻撃

▼背刃落。相手に背を向けた状態から繰り出すバック転キック



▼跳弓脚。寝ている状態から、跳ね上がって蹴りを出す技だ





雷は自分から寝たり、相手に背を向けたりすることができるかなり特殊なキャラ。もちろん、これらの状態から出せる技も持っているぞ。足技が得意で、中でも下段への蹴り技を豊富に持っている。動きもトリッキーなので、彼を相手にするとなかなかガードできないかも。ぜひとも極めてみたいキャラクターだ。

●技名	●コマンド
後掃燕舞(こうそうえんぶ)	⇧(ボタン)(ボタン)
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	(ボタン)(ボタン)(ボタン)⬆(入れっ放し)
弧流腿(こりゅうたい)	(ボタン)
狼牙揺震撃(ろうがようしんげき)	⇨★(ボタン)(ボタン)(ボタン)(ボタン)(ボタン)
寝る⬇(ボタン)	背を向ける⬅(ボタン)
跳弓脚(ちょうきゅうきゃく)	(相手が頭側)寝た状態で(ボタン)
背刃落(はいじんらく)	背を向け(ボタン)(ボタン)(ボタン)
龍声下段脚(りゅうせいげだんきゃく)	⇨★(ボタン)(ボタン)(ボタン)(ボタン)(ボタン)(ボタン)



Jun Kazama

風間準

大人気のエコロジカルファイター



▲流雲墜。ダウン中の相手も踏みつける



▲鬼殺し。[illegible]

早くも多くのファンがついているという、かわいらしい新キャラ。『2』で初めて登場したこともあって、彼女のトリッキーな動きに慣れるには少々時間がかかるかも。注目してもらいたいのが「返し技」という技。この技を出すと一瞬だけ独特のモーションを取るのだが、この時に相手が技を出しているとそれを受け流しつつ攻撃することができるのだ。返し方もいろいろある。



▲返し技。いわゆる当て身技

●技名	●コマンド
白鷺遊舞(はくろゆうぶ)	(ボタン)(ボタン)(ボタン)
翠連頸(すいれんけい)	(ボタン)(ボタン)
鬼殺し(おにごろし)	➡(ボタン)
真空刈脚(しんくうかりあし)	(ボタン)(ボタン)(ボタン)(ボタン)
流雲墜(りゅううんつい)	(ボタン)
刈脚流雲墜(かりあしりゅううんつい)	(ボタン)(ボタン)(ボタン)(ボタン)(ボタン)
返し技(かえしわざ)	相手の投げに合わせて⬅(ボタン)又は(ボタン)
霞蹴り(かすみげり)	⇨(ボタン)

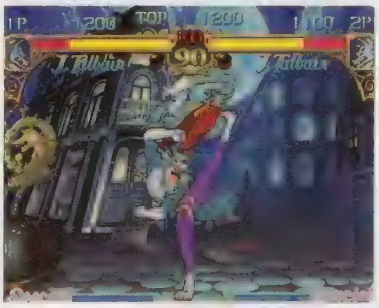
➡レバーを入れる　⇨レバーを短く入れる　★レバーニュートラル　＋同時押し



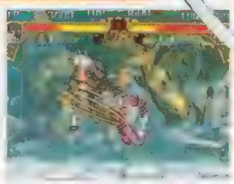
発売まで秒読み！ 心の準備はもう済んだか？

一日千秋の思いで「ヴァンパイア」の発売を待っているキミにうれしいニュースだ！　8月10日に国技館で行われる「カプコン・サマーフェスティバル'95」に、ＰＳ版「ヴァンパイア」の出展が決定したのだ。もちろん多くのファンの前に登場するのだから、全キャラ、全必殺技が用意されるのは、まず間違いないだろう。となれば当然！　発売日もそう遠くはないハズだぞ!!

▼この大胆なポーズも、実に「ヴァンパイア」らしい特徴のひとつ。ホント、細かいよね。







◀ヴァンパイア特有の技や操作感覚も見事に再現。文句ナシ！



ビシャモン
BISHAMON

◀呪われた鎧に身を包んだサムライ、ビシャモン。唯一武器を持ったキャラ。



◀勝利ポーズもきちんと2種類。ザベルのギターもあいかわらずクール！



サスカッチ
SASQACH

◀ビッグフット、サスカッチ。可愛らしい外見とは裏腹に、実力は村一番だ!?



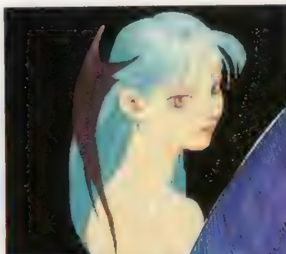
真夏の夜の悪夢！ 魔
ヴァン
ザ ナイト ウォリアーズ





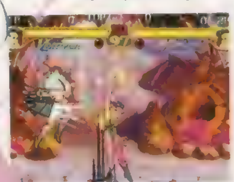
技の研究も楽しいのだ!

ヴァンパイアの紅二点、人気を二分する夜の女王モリガンと、夢見るキャットウーマン、フェリシア。今月はモリガンにスポットを当ててみよう。モリガンと言えば、超強力なスペシャル必殺技「ダークネスイリュージョン」が印象的だ。この技はとにかく動画枚数が多いのだが、コンボヒット数の多さもまたハンパじゃない。これが実に「ヴァンパイア」らしいところで、コンボ数を上げる方法を研究するなど、1Pプレイでも十分遊べてしまうのだ。ゲーム性は家庭用ゲーム機向けでもあるんだよね。



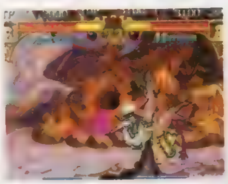
▶こんな夜魔なら命を奪われてもいい? キレイだ……。





フェリシア
FELICIA

▲アメリカ出身、キャットウーマンのフェリシア。猫娘はお約束のひとつだね!







解き放て、秘められし闇の力を!

モリガン
MORIGAN

▶このゲームの第2の主役、サキュバスのモリガン。未だに衰えない人気もうなずける魅力あふれるキャラ。

性の血が騒ぐ!!
パイア

先月に続いてPS版最新画面写真を大公開! 通常技のパターン数がここまで入っているのだ!! 「完全移植」。この4文字に込められた決意は固い。発売まで秒読み! 心の準備はもう済んだか? 発売まであとわずかだっ!!

ヴァンパイア
~ザ ナイト ウォリアーズ~

●ジャンル/対戦格闘ACT●メーカー/カプコン
●発売日 夏予定●価格/¥5,800
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/可(2人)



さぁ、役者はそろった!

超(スーパー)メテオスマッシュ



▲ずば抜けたパワーと瞬間移動のスピードがあってこそ可能な、悟空ならではのメテオ技だ。相手の体を高く突き上げていき、光弾を撃つ!

原作でおなじみの数々の必殺技をいかに使いこなすかが、勝敗のカギを握るこのゲーム。特に超ドハデなビジュアルで繰り出されるメテオ技が決まった時の爽快感ったらないよね! もちろん爽快感だけでなく威力もバツグンだから、狙えるときは積極的に狙っていこう。


◀ゴ、ゴ、悟空が界王神さまを倒してしまったぁ〜っ! 原作では絶対に見られないこんなシーンが楽しめるのも、このシリーズならではだ。



グレートサイヤマン!!

その正体を知らないものはないという謎の(?)マスクマン。オリジナルの必殺技で、正義のために闘うぞ。

CHECK 1

クリリン



強力なサイヤ人やバイオ戦士、人造人間たちの中で、どうしても地力に劣ってしまうクリリン。彼を使うなら、多彩なオリジナルの必殺技を駆使した闘い方がいいんじゃないかな? 敵の攻撃があたりにくい小さな体格も利点かも?

最強の名をかけた戦士たちの激闘!

ドラゴンボールZ

Ultimate Battle 22

ついに発売された『ドラゴンボールZ　Ultimate Battle 22』、全宇宙をゆるがす超絶バトルを君はもう体験したかな? オリジナルの新システム「キャラクター成長システム」で、君の好きなキャラを宇宙一の戦士に育て上げるのだ! いっちょ、やってみっか!!

激突ウルトラ連続死ね死ねスーパーミサイル



▲超サイヤ人3に変身して頭突きで突撃し、その反動で一気に空中に上がって、さらにエネルギー弾をヒットさせる。ム、ムゴイ……。

キャラは全22人?

対戦格闘ACT最大の、22人のキャラクターが勢ぞろい。キャラ選択画面はここまで混みあってしまうのだ。背の高いキャラは当然前に出ている。一人だけ背を向けて立つベジータが、らしくていいよね。



ドラゴンボールZ
Ultimate Battle22

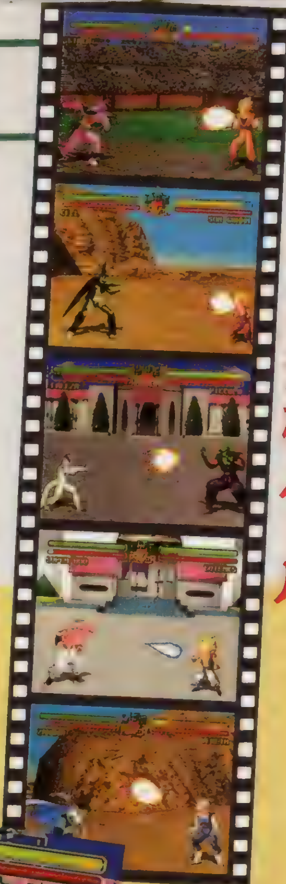
●ジャンル／対戦格闘アクション●メーカー／バンダイ
●発売日　発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可

戦闘開始っ!!

画面写真を見ていて気になるのが「SUPER GOKOU」というキャラクター名の表示。これは成長して超サイヤ人になった悟空ということなのかな？ こうした成長にともなうキャラクターの変化も気になるところ。ザーボンやフリーザなど、「秘密」がありそうなキャラを育ててみるのも面白いかもしれないぞ。

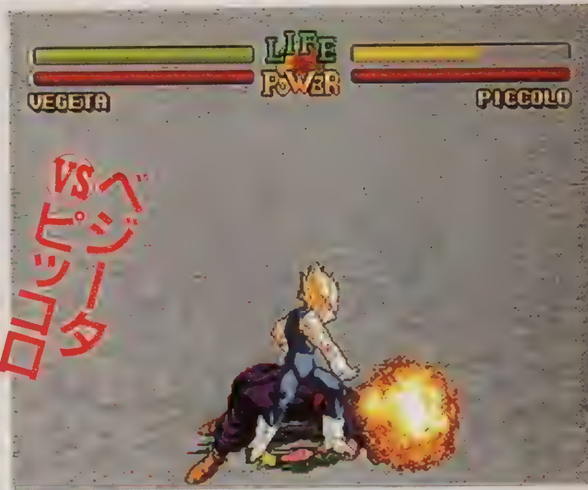


◀初顔合わせの2人。セルに勝ち目はあるのか？



Z戦士たちの究極バトル

ギャリックベジータキャノン



▲相手を空中に蹴り上げ、返す足でそのまま地面に叩きつける。そして相手の顔めがけてギャリック砲を乱射！ 派手さも威力も最高の技だ。



▲17、18号をしのぐパワーで、セルを追いつめたこともある人造人間16号。悟空との対決は激戦必至だ。最終手段は自爆で相討ちを狙うか？

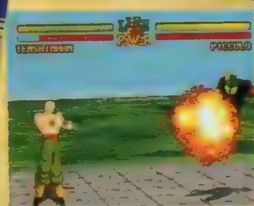
CHECK 2 天津飯



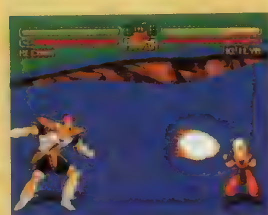
「超武闘伝」シリーズでは初登場の天津飯。クリリンと並ぶ、もう一人の地球人戦士だ。原作では自分の力不足を認めるセリフをもらすなど、いささか気弱になったところも見られたが、闘い方次第でまだまだいけるハズ。そう、すべてはキミの腕にかかっているのだ。



▲ナメック星人の誇りと意地をかけて、ピッコロがベジータに挑戦！



▲使うと寿命がちぢむ気孔砲。無駄撃ちは禁物かな？



◀ギニューの必殺技「チェンジ」(敵と自分の体を入れ替える)は入ってるかな？



▲魔界の王ダーブラVS界王神。原作では直接対決はなかったけど、ホントはどっちが強いんだろう？

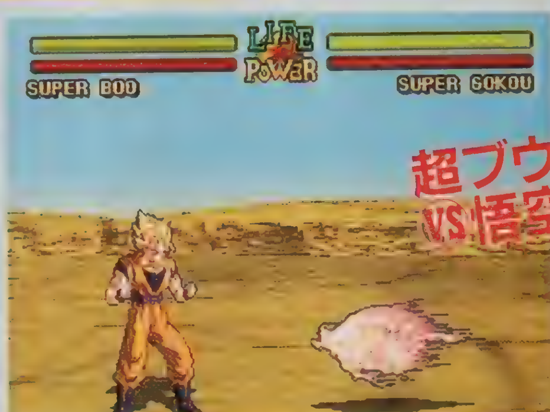




▲選んだキャラクターは、カラーで表示される。また、キャラクター名の前にレベル表示がある点にも注目！ レベル2界王神って、強そうだね。

◀「チョコになっちゃえ！」なんて声が聞こえてきそうな、ブウの技。ブウと仲良し（？）のミスター・サタンは登場するのかな？

デンジャラスリキッドボム



▲これぞ超ブウの真骨頂、みずからの身体を液体化して、相手にまとわりついて爆発に巻きこんでしまう荒技なのだ。



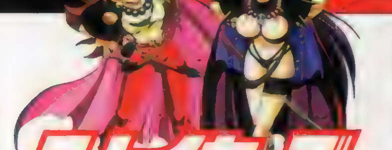
ザ・ムービーはじまりの冒険者たち
レジェンド・オブ・クリスタニア
定価1,200円(税込)

映画の詳細なストーリー、キャラクター解説等を満載。
ファン必携の一冊

電撃文庫創刊2周年記念映画
ファンタジーアニメ

はじまりの冒険者たち
レジェンド・オブ・クリスタニア

製作●角川歴彦
監督●中村隆太郎　脚本●遠藤明範
キャラクター原案●宝谷幸稔
音楽●大島みちる・佐橋俊彦
主題歌●三重野瞳
（ビクターエンタテインメント）
美術監督●大野広司
キャスト
レードン●緑川光　アデリシア●弥生みつき
アシュラム●神谷明　ピロテース●玉川紗己子
バルバス●小林清志　ジェノバ●緒方恵美
©1995水野良・グループSNE
／「クリスタニア」製作委員会



スレイヤーズ

製作●角川歴彦
原作●神坂一　原作イラスト●あらいずみるい
（月刊ドラゴンマガジン連載
・富士見ファンタジア文庫刊）
総監督・脚本●やまざきかずお
キャラクターデザイン・作画監督●吉松孝博
キャスト
リナ●林原めぐみ
ナーガ●川村万梨阿
©1995　神坂一・あらいずみるい
／「スレイヤーズ」製作委員会


終わりなき冒険書たち。
ファンタジー
レジェンド・オブ・デンゲキ
電撃文庫創刊2周年
パワー炸裂！
夏の電撃文庫フェア
絶賛発売中
はじまりの冒険者たち
レジェンド・オブ・クリスタニア
原作・水野良　著・河添省吾　定価640円
8月10日発売
クリスタニア封印伝説序章
著・水野良ほか　定価520円
近日発売予定
漂流伝説クリスタニア④
著・水野良　予価520円
※価格はすべて税込です
エンターテイメント快進撃、2周年！
電撃文庫
発行・メディアワークス　発売・主婦の友社
人気シリーズ続々登場！
深沢美潮
「新フォーチュン・クエスト」
あかほりさとる
「ソーサラー狩り 爆れつハンター」
中村うさぎ
「極道くん漫遊記外伝」
「JAJA姫武遊伝」



勇気と希望とタマゴとハーミィホッ

高いアクション性と可愛いキャラクターが魅力の横スクロールACTがPSに登場！　オプションのオトモ君と一緒に、スクラップの生き物たちに支配された星から脱出するのだ!!　ハーミィはPSの顔になれるかな？

可愛いキャラクターが

正統派横スクロールＡＣＴが不足しがちだったＰＳに、遂に登場する期待の超新星、それがこの『ハーミィホッパーヘッド』だ！　オプションのオトモ君（タマゴくんではないので注意！）と一緒に、山あり谷あり敵もありのアクション性高いステージを駆け抜ける爽快感は、他ハードの「Ｍ」やら「Ｓ」にも負けないぞ！

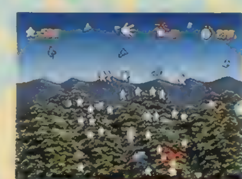




▶◀まずタマゴを見つける→蹴っ飛ばす→じっと観察する→接触すると、オトモ君は仲間になってくれる。ハーミィについてくる様子は、何度見てもカワイイのだ。大切にしなくちゃね。

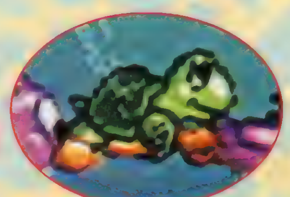
成長するタマゴ!?
オトモ君大活躍！

ハーミィを助けるオプション的存在、それが「オトモ君」だ。ステージの中には、オトモ君なくしては進めない場面もあったりするので、大切に扱おうね。ちなみに最初はタマゴ型をしているオトモ君は、ステージ中に集めたスターを与えることによって、どんどん成長していくぞ。これでステージクリアが容易になったりもするのだ。また４種類のオトモ君は３つまでしか連れていけない。悩むなぁ～。









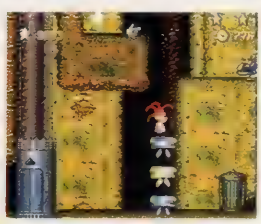
▲最初はタマゴ型のオトモ君は、最終的にそれぞれ青ならペンギン、黄色ならニワトリ、緑ならカメ、赤ならドラゴンになる。３段階に成長するのだ。

グーパーシステム

ハーミィは、画面上部中央の、通称グーパーアイコンでオトモ君に指示を与える。グーを表示しているときはオトモ君はハーミィの後をついて歩き、パーを表示しているときはそれぞれの種類に特徴づけられた行動をとるのだ（敵に向かっていったりスター集めに走るなど、色だけじゃなくて、行動にも個性がある）。



▲グーのときは、オトモ君はオプションとなってハーミィの後をついて歩く。



◀通常のジャンプでは上がれないところでも、オトモ君が足場に変身してくれるから安心安心。ステージ攻略には絶対に欠かせない存在なんだ。



▲敵の数が多いときは迷わずパー。一気に敵をけちらしてくれることもある。

成長のACG!!

パーヘッド



主人公のハーミィくんは13歳の男の子。なんと！可愛い彼女がいたりするのだ!! 髪型がペアだね。

Hermie Hopperhead ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック

画面狭しと大あばれ!!

ハーミィが冒険するのは、全部で70以上ものステージが用意されたスクラップの星。目的地は、上空に浮かぶ浮遊島のパイプラインだ。ここへ向かう道は、いくつかに枝別れしている。つまりクリアするだけなら全ステージ全部をプレイする必要はないわけだけど、やっぱり全部遊びたいよね、オトモ君と。

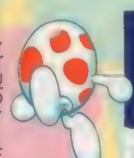




▲▶全体マップで各ステージの特徴を把握して、エリアマップで進むステージを決定。こうして進路を決定する。クリアルートは一つじゃない。



▲敵はスクラップから生まれた生き物たち。だから、こんな風にメカメカしいヤツまでいるのだ。機械の体だけに強敵も多いぞ。



▶タマゴ型のオトモ君。さぁ、一緒に冒険のはじまりだ!!





▲この大砲の中に入ると……どこに飛ばされちゃうんだろう。大丈夫？ ハーミィ。



▲見るからに寒そうな雪に閉ざされたステージ。足場の滑りに注意。



▲さわるとスターを大量にバラまく。一体彼は敵？ 味方？



▶スペシャルステージは3D画面でスター集め。レースゲームさながらのスピード感が味わえるぞ。



▲砂漠のステージにはイヤラシイ敵が多い。負けるな！

敵キャラクター

ハーミィの行く手を阻むのは、パイプラインから排出されるゴミから生まれた生き物たち。こんなスクラップ同然の連中に好き勝手させるわけにはいかないぞ。オトモ君とともに群がる敵を蹴散らして行こう！





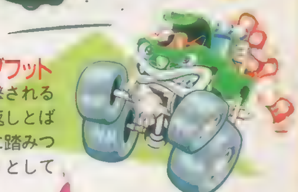
スニーカー
ただ歩いているだけ。俗に言うザコキャラってヤツだ。さほど恐れる必要はないだろう。



ジッポー
たまに立ち止まり、炎を噴く。当たると危険なので、要注意。



タイヤ
ハーミィを見つけると、すごい勢いで突進してくる。そのスピードには特に注意したい。



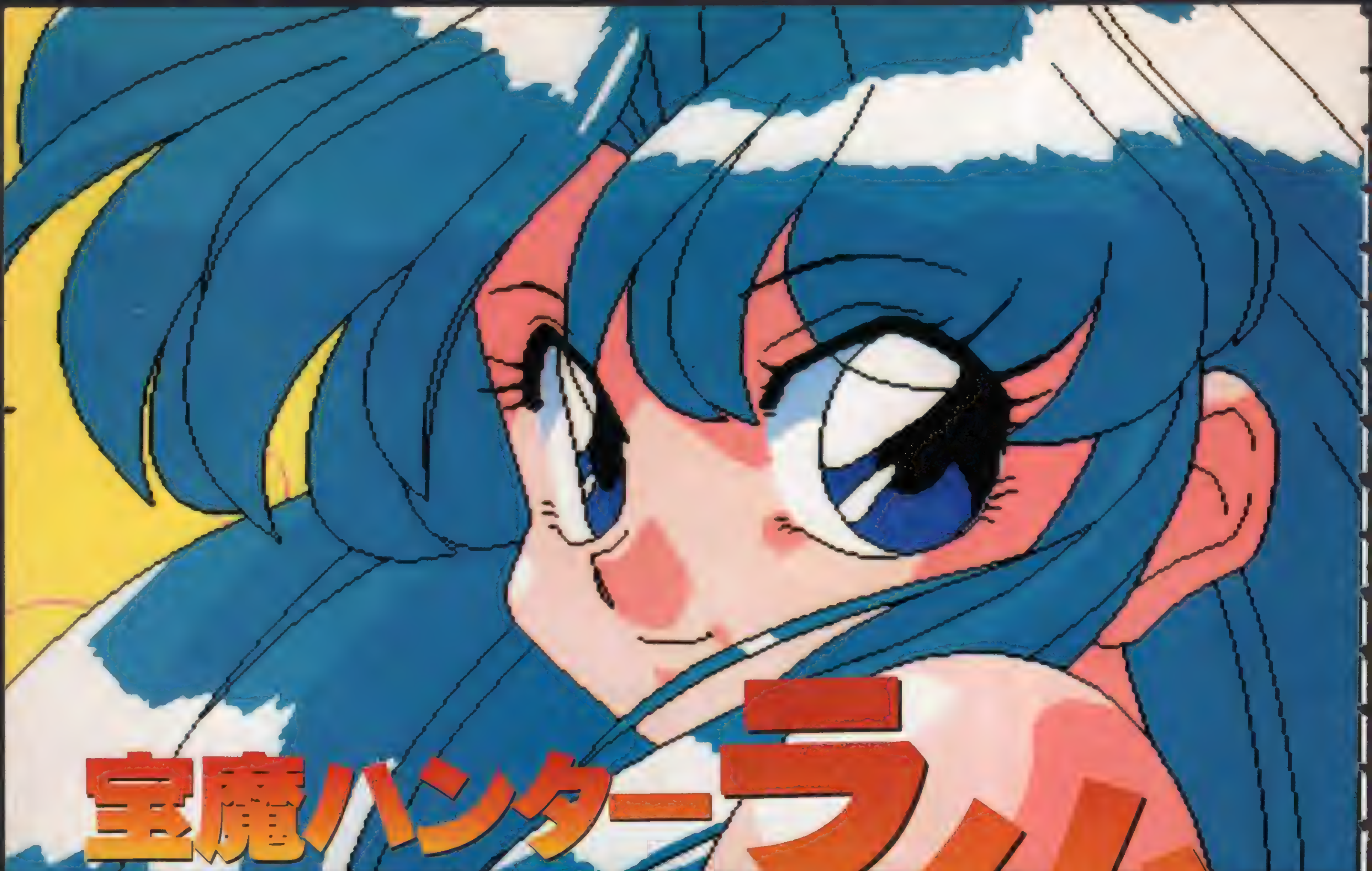
ビッグフット
攻撃されるとお返しとばかりに踏みつぶそうとしてくる。



マッド・ミーゴ
空を上昇しながら、ハーミィに向かってゴミをまき散らしてくる。大型の敵キャラだ。

ハーミィホッパーヘッド

●ジャンル／ACT●メーカー SCE
●発売日／9月下旬予定●価格 ¥5,800
●対応周辺機器 メモリーカード●多人数プレイ／不可



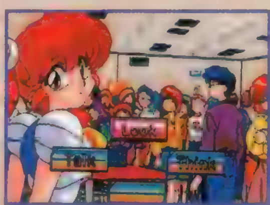
宝魔ハンターライム

Special Collection Vol.2



キャラが人気のデジタルコミック第2弾！

魔界からやってきた美少女ライムとその仲間たちが繰り広げるドタバタを描いた、アニメーションバリバリのＡＶＧ第２弾が早くも登場。人間界に散らばった魔宝玉を集めるために、妖怪たちを退治するのだ！



▶画面に現れるコマンドを選択することで、ゲームは進行する。



▶キャラデザインはＯＶＡ「逮捕しちゃうぞ」の中嶋敦子氏。

98からTOWNSまで遊べる元祖パソコン版

元祖「ライム」は、ゲームの自販機ＴＡＫＥＲＵから発売中の、低価格で人気のＡＶＧ。開発は、パソコンでのアニメーション技術に定評のあるサイレンスが手掛けている。



好評発売中

宝魔ハンター　ライム

Spesial Collection Vol.2

●ジャンル／AVG●メーカー／アスミック
●発売日／9月8日●価格／¥4,900
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック使用）●多人数プレイ／不可

※パソコン版はソフトベンダーTAKERUより、PC98、X68K、TOWNS版が各1,500円［税込］で好評発売中。



◀ライムとバースのコンビも、あいかわらずのノリだ。

第5話



▲ライム＆みづきのナイスなウエイトレス姿が堪能できる。

かわいい制服が評判のファミリーレストラン。ところが、気味悪いことが次々と起こり、ウエイトレスたちがみんなやめてしまった。これを妖怪のしわざと見たライムたちは、さっそくここにアルバイトとして潜入するのだが……。

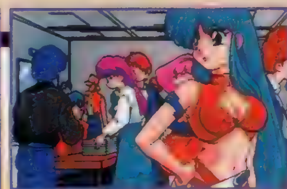




第6話



▲実はアニメファンだった（？）みづきちゃん。第6話では、彼女のコスプレが見られるのだ。



◀いつもは目立ちまくりのライムだが、ここでは普通に見える。

みづきに誘われてやってきたコミケ会場に、コスプレ少女の服を狙う妖怪が出現した。この妖怪をおびき出そうと、ライムがコスプレ少女に変身。果たして作戦は成功するか？



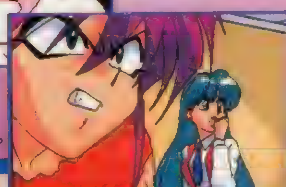
第7話

PS オリジナル



▲華やかなマネキンの、隠された寂しさを描いた作品。

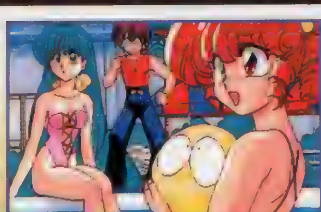
▶「ライム」では珍しい、シリアスなお話が楽しめる。



第7話では、ちょっとシリアスなストーリーが展開。デパートの片隅にひっそりと立っているマネキンの孤独さが生み出してしまった妖怪、ドール。少女のように繊細なこの妖怪を待ち受けていた運命とは？　ちなみに、ドールの声を担当するのは、主題歌を歌っているかないみかさんだ。

第8話

いつものごとく、のんきにプールで遊んでいる一行。そこに、人間界の支配をもくろむ妖怪、W・ペガサスの手先が現れ、ライムがさらわれてしまう。魔宝玉の力を得て強力になったW・ペガサスに、バースは果たして勝つことができるのか？　そして、さらわれたライムの運命は!?



▶8話では、ライムとみづきの水着姿が見られるぞ！



◀シリアスな展開で、物語は超盛り上がるのだ。



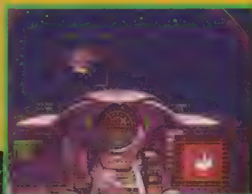
EAV

ゲーム業界大手のEAVがPSに一挙8タイトルをリリース！

海外ゲームの豊富な資産を有し、数多くの話題作を３ＤＯやパソコンを中心に移植してきたＥＡＶが、ついにＰＳで本格的に始動する。
発売予定のタイトルは、ポリゴンを使用したホラーＡＶＧからアラビアンナイト風３ＤＳＴＧまでと、バラエティーに富んだラインナップとなっている。さらに、それ以外にも、さまざまなゲームをリリースしていく予定とのこと。
ＰＳに対して積極的な姿勢を見せ始めたＥＡＶの今後の動向は、注目に値するだろう。

ウイングコマンダーⅢ

宇宙戦闘機を操って敵と闘う、ミッションクリアタイプの３ＤＳＴＧ。ミッションの合い間には、映画「スター・ウォーズ」でおなじみの俳優、マーク・ハミルが主役を演じるムービーも見られるのだ。



●STG
●発売日／未定
●価格／未定

※画面はDOS／V版のものです。

ロードラッシュ

キャラ同士が、殴る蹴るなどの手段で相手の妨害をしながら、速さを競うという、格闘バイクＲＣＧだ。



●RCG
●発売日／未定
●価格／未定

※画面は３DO版のものです。

アローン・イン・ザ・ダーク２

ポリゴンを使用した、リアルタイムアクションＡＶＧ。プレイヤーは探偵となって、ギャング団にさらわれた少女を救出すべく、彼らのアジトへ潜入する。怪奇ムード溢れるグラフィックが魅力のゲームだ。



●AVG
●発売日／未定
●価格／未定

※画面は３DO版のものです。

ビューポイント

斜め見下ろし型という、ちょっと変わった視点で展開するＳＴＧ。ゲーム自体は、出現する敵を自機を操作して撃ち落とすという一般的なＳＴＧものだが、この視点のおかげで独特の味わいが出ているのだ。



●STG
●発売日／未定
●価格／未定

※画面はNEO·GEO版のものです。

PGA TOUR GOLF'96

ＰＧＡの公認により、実在のトッププロたち56名と一緒にプレイできるのが特徴のゴルフゲームだ。



●SPG
●発売日／未定
●価格／未定

※画面はDOS／V版のものです。

FIFAインターナショナルサッカー

48カ国のチーム、960人もの選手データが魅力の、斜め見おろし型のサッカーゲーム。特徴は、キャラの動きが非常にリアルな点と、防御エリアやフォーメーション、作戦などの設定が自由にできる点だ。



●SPG
●発売日／未定
●価格／未定

※画面は３DO版のものです。

ショックウエーブ

成層圏戦闘機を操って、地球を侵略しようとする正体不明の異星人と闘うという３ＤＳＴＧ。ゲームは、指示されたコースに従って飛び、ボスキャラを倒せば次の面に進むというステージクリアタイプだ。

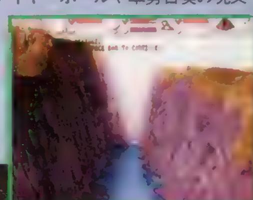


●STG
●発売日／未定
●価格／未定

※画面は３DO版のものです。

マジックカーペット

「空飛ぶ絨毯のフライトシミュレーター」という、かなり変わった３ＤＳＴＧ。ゲームデザインは「ポピュラス」を作ったピーター・モリニュー氏だ。プレイヤーの目的は、魔法の絨毯に乗って、世界中に散らばる〝マナ〟を集めること。築城の呪文で自分の本拠地を建て、ファイヤーボールや軍勢召喚の呪文で、襲い来る敵と闘う。一定量のマナを集めれば次のステージに進むという方式で、ゲームは進行していく。



●STG
●発売日／未定
●価格／未定

※画面はDOS／V版のものです。

PS始動

PSソフト界に大攻勢をかけるEAV、その意図に迫る

『麻雀悟空』が発売されてから半年以上も沈黙を守ってきたEAV その突然の本格始動について広報・平井氏にお話をうかがった!!



広報●平井健雄氏
◀最近EAVに入社したばかりだが、業界歴は長い広報マン。

マシン性能の向上に合わせての大攻勢

――まず最初に、ＥＡＶがＰＳに参入した理由をお聞かせください。

「ＥＡＶが設立されて２年半が経ちますが、その間にＥＡＶからは約200タイトルが発売されています。でも、その60%はパソコンソフトで、ＳＦＣやＭＤなどのコンシューマ系は少し弱かった。その理由はいろいろありますが、ひとつ挙げますと、ＳＦＣやＭＤなどの従来機種は、性能の限界のために、ゲームのグラフィックや内容などを変更する必要があったんです。

しかし、３ＤＯやＰＳなどの新世代機と呼ばれるマシンが登場し、これらのマシンの高いグラフィック表示能力や演算能力によって、そういった苦労はなくなりました。そこで、いままでコンシューマへの移植を躊躇していた「アローン・イン・ザ・ダーク２」や「ウイングコマンダー３」などの、ポリゴン系や実写映像を使ったゲームなどが非常に出しやすくなった、ということがありますね」

――ＥＡＶと言えば、いまタイトルが上がった２作をはじめ、海外作品の移植が多いのですが、移植についてとくに気をつけていることは？

「ＥＡＶで出す海外ゲームの移植作は元がパソコンゲームであることが多く、日本人には向かないゲームバランスである場合がけっこうあります。それを、もとのゲームの雰囲気や魅力は壊さないように、いかにユーザーフレンドリーに、日本人向きに変えていくか……というのが難しいところです」

――パソコンから３ＤＯへ移植された「卒業 ＦＩＮＡＬ」や、アーケードからパソコンへ移植された「コットン」のように、国内作品のＰＳへの移植の予定はありますか？

「国内メーカーのゲームタイトルをＰＳへ移植することについては、たぶんあるとは思いますが、具体的な予定はまだありません。ただ、国内のソフトを海外に向けて輸出していく、といったことは考えていますが……」

EAVの目標は年間発売タイトル20本！

――ＰＳのユーザー層に対して、どんなイメージをお持ちですか？

「ＰＳのユーザー層について思うのは、けっこう年齢層が高い人たちなんじゃないかということです。つまり、中学生のときからファミコンなどでゲームを遊んでいた人たちが、20歳を過ぎて『ＰＳなら高性能だし、やってみようか』というようなことではないでしょうか」

――ＰＳでは、どのくらいのペースでタイトルをリリースしていく予定ですか？　また、現在発表されている以外に、どのようなタイトルを出していくかもお聞かせください。

「１年間に20タイトル前後を出していこうと考えています。ジャンルを問わずに、面白いゲーム、ちょっと硬派な大人向きのゲームを出していきたいですね。それと、これから出すソフトは、とりあえずはすでに発表されている８タイトルですが、年内にあと２、３タイトルを追加発表できるかな……といったところです。あと、３ＤＯで発表されている大作ＳＬＧも、来年初頭を目標に移植を考えています」

――それでは最後に、ＰＳでの展開にあたっての目標や意気込みをお聞かせください。



「新世代機の中で最初に発売されたのが３ＤＯということがあって、ＥＡＶの新世代機用ゲームは３ＤＯが多かったんですよ。そのことがあって、ゲームユーザーのみなさんには、ＥＡＶ＝３ＤＯのイメージがあるかもしれませんが、これからはＰＳやＳＳにもどんどんタイトルを出していきます。32ビットマシンのゲームはＥＡＶにおまかせ！というくらいに頑張りますので、よろしく」

派手な演出続出の人気STGをPSに移植!!

海底大戦

IN THE HUNT



とにかくド派手な破壊シーンが気持ちいい、アイレムの人気STGがいよいよPSに登場する。『海底大戦争』は見た目の派手さばかりでなく、しっかりと練り込まれた内容により攻略しがいのある傑作に仕上がっているのだ。アーケード版より熱いぜ!



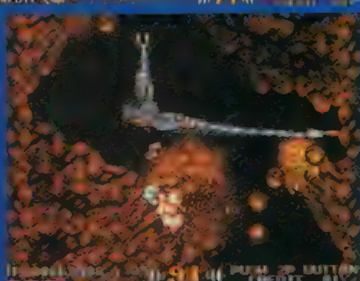
▼2人同時プレイも可能。グランビアの武器は、前方攻撃用の魚雷と投下式の爆雷、対空ショットだ。PS版ではバリアという新たなアイテムが加わる予定だぞ。













破壊の快感

入魂のグラフィックスが破壊衝動を刺激する!

アイレムの本領ともいえる、過剰なまでに緻密に描き込まれたグラフィックは「海底大戦争」でも存分に発揮されている。特にこのゲームでは、敵キャラだけでなく背景の中にも、破壊できるものが多い。崩れていく建物や破壊されたものの破片などが、そのグラフィックによって臨場感たっぷりに表現され、迫力と爽快感を生み出すのだ。

海底大戦争
IN THE HUNT
●ジャンル／STG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／8月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

 ＊画面写真はすべてアーケード版のものです。

争



▶ステージ1のボスとの戦いは、激しい海流の中。自機は揺り動かされ、ボスの撃った魚雷は流されて戻ってくる。ヤツの射出するアンカーの動きに注意！





▲南極の氷の下、氷点下の海中で熱い戦いの火蓋が切って落とされる

STAGE1 南極大陸

▼工場内に潜むボスとの戦いでは、対空ショットが頼り。水深が浅く逃げ場が少ないぞ。

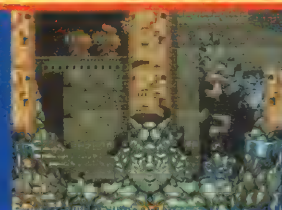


STAGE2 復興の都市



◀戦争の痛手から立ち直りつつある、日本の某都市が今また、海中に沈もうとしている。このステージでは、地上の建物の多くが破壊可能なので、破壊の快感がたっぷりと味わえる

STAGE3 地球鎮守府



◀ステージ3は縦スクロール面。下から登ってくる巨大な神像に追いつかれたらおしまいだ。上の敵にも気をつけながら、壁を崩して[illegible]ぷりのステージだ



▲[illegible]になる。落ちてくる柱でもダメージを与えられるぞ

奇想天外なステージ展開に期待せよ!!

悪の組織"D.A.S（デストロイ・アンド・殺人）"の磁力兵器、人類掃討システム"ユグスキューレ"により、世界が水没の危機にみまわれた。南極で試運転中だった新型潜水艦"グランビア"が、ユグスキューレ破壊の指令をうけて、いま発進する！

各ステージではアイレム独特の、かなりキレたセンスでありながら硬派さを失わない世界観をバックに、激しい戦いが展開されていくのだ。



▲スタジアムをバックに、ボスのコンビ[illegible]いかかる。渦に捕まると、身動きが取れなくなってしまう



▶D.A.S[illegible]

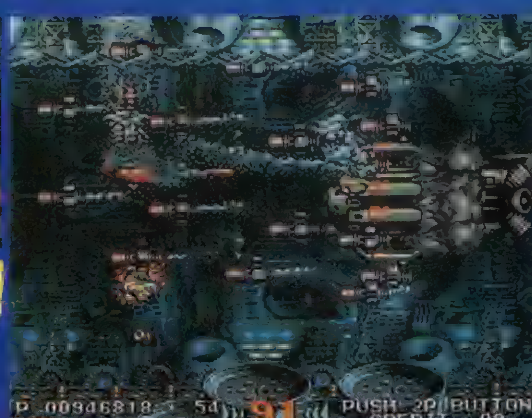
STAGE4 亡霊都市

さらに…

このあとのステージにも、見逃すことのできない演出がいっぱいだ。驚異の古代生物が棲息する[illegible]や、巨大な人類掃討システムとの決戦など、まさに必見!!







人類の未来をかけて戦え!

驚異のCGで綴る異世界紀行!

土器王紀

DOKIOKI

見知らぬ世界エスバッシへの旅は、不思議な出会いと新鮮な驚きでいっぱい！　どこに行くのも自由、何をするのも自由。現実の世界に退屈したら、この[illegible]世界に出かけよう。ひととおりの安らぎを味わえるはずだ。

観光気分で、デジタル空間を旅しよう

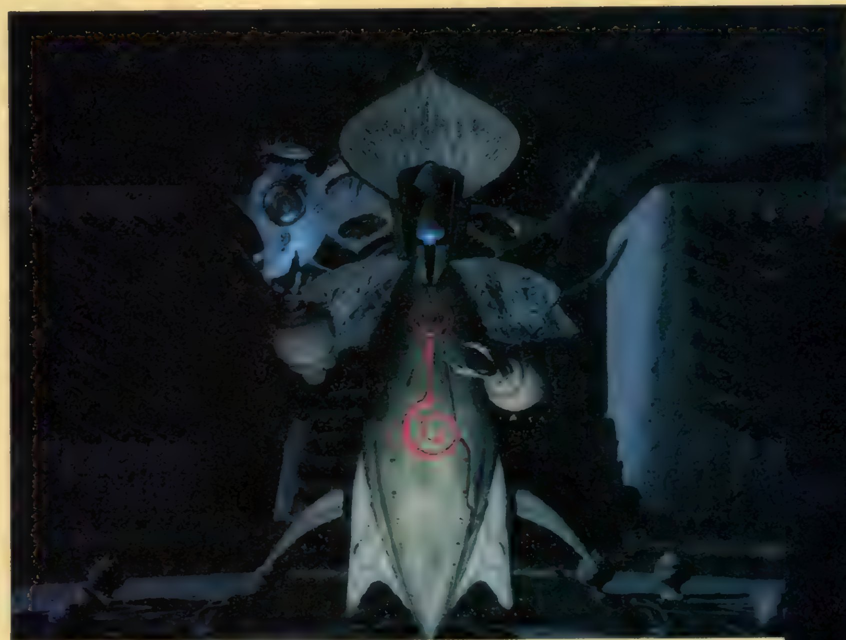
難解な謎もなければ、ハメもない。『土器王紀』は、今までのAVGとひと味違う、まったく新しい感覚のゲームだ。初めて見る風景、初めて見る建造物、異人種とのコミュニケート…。まるで初めての海外旅行のような気分を体験できちゃうぞ。土器王の復活に立ち会うという一応の目的はあるけど、それまでの道筋はとっても自由！　君もこの世界で、素敵な体験をしてみよう！







◀▼今回新しく入手した写真の数々。これらの写真は、実は動画の一部らしいのだ。この画面が動くさまを想像するだけで、ゲームの期待はますます高まっていきそうだよね。小さな壺を持ってたたずむ司祭や、空を駆ける謎の物体。これらの画面が実際にどんな動きを見せてくれるのか？　それは、自分の目で確かめて欲しい。





新ビジュアル続々入手!!

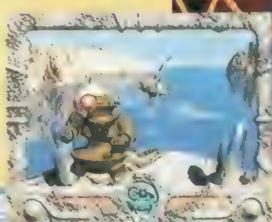
PS最強! 驚愕のフルCG

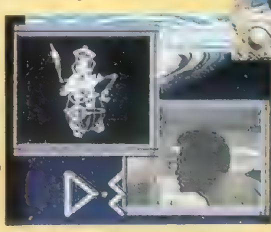


これまでにも数々の美しいＣＧを紹介してきたけど、今回は謎に包まれた新しいビジュアルを入手したぞ。ゲームの中でどう扱われるのかはまだ不明だけど、驚異的な美しさは相変わらずだ。当然、その驚異的なＣＧの数々は、かなりのクオリティでゲーム中に登場するぞ。これらのイメージ写真と実際のゲーム画面に、大きな落差があるなんてことは、ないということを保証しよう！　今までに体験したことのない、圧倒的な迫力、驚異的な存在感！　ＣＧ界の超実力派、スタジオDEWSが手がけたPSゲーム最強のフル画面ＣＧが、キミの家のモニターで再現される日は近い！

プロモーションビデオも入手したぞ!

発売に先駆け、「土器王紀」のプロモーションビデオが登場する!?　といっても、これは6月に開催された「東京おもちゃショー」で流されたビデオなのだ。不思議な世界での小旅行がぐいぐい動いてるのだ。このビデオでは、実際のゲーム画面の他にも、登場キャラクターの紹介やＣＧの作成現場などが収録されていたぞ。





▲◀[illegible]

土器王紀

●ジャンル　AVG●メーカー　バンプレスト
●発売日　秋予定●価格　未定
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ　不可

サッカーゲームの人気シリーズがパワーUPしてPSに登場!!

Jリーグサッカー プライムゴールEX



PSの能力がフルに生かされ、さらに興奮度が倍増した試合が実現

ＳＦＣで初めてのＪリーグ公認ソフトとして発売され、多くのサッカーゲームファンを魅了した、あの「プライムゴール」がＰＳに登場する。もちろんただの移植ではなく、フルポリゴンで作られたスタジアムをはじめ、ＰＳの高性能を生かしてかなりのパワーアップがはかられている。さらにゲーム中には各クラブのファンにおなじみの応援歌をイメージしたＣＤサウンドが試合を盛り上げてくれるぞ。ほかにもＰＳならではのスゴさがたくさん詰まっているので、早速紹介していくことにしよう。ＰＳで傑作ソフトを連発しているナムコの実力がこのサッカーゲームでどのように発揮されているのかを見てほしい。



▶さぁ試合開始だ。すべての興奮と感動はここからスタートする。

Jリーグサッカー
プライムゴールＥＸ

●ジャンル／サッカー●メーカー／ナムコ
●発売日／9月14日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード・ネジコン●多人数プレイ／対戦プレイ可能(2P)

ココがスゴい 1 好きな時にリプレイを楽しむ

このゲームでは特定のプレイシーンを別のカメラワークから何度も楽しむことができる〝リプレイ機能〟がついている。ナントこの機能は何もゴールを決めた時だけではなく、ゲーム中のどんなシーンの時でも使うことができるのだ。そこで、「かっこいいプレイができたな」と思ったら、すぐにポーズをかけて〝リプレイ〟を選択しよう。これで、華麗な技の数々を心ゆくまで楽しめてしまうってワケだね。



▶かっこいいプレイが決まった時には、リプレイで何回もそのシーンを楽しめる。



▲リプレイには何種類もの視点があって、つい見とれてしまう。





ココがスゴい 2 親切設計の設定モード

最近のサッカーゲームでは、ゲーム中のテクニックはもとよりフォーメーションの指定などが試合の重要なキーポイントになるのが常識。この「プライムゴールＥＸ」でも、フォーメーション・試合展開の指示・控え選手の起用など、思うがままに設定できるぞ。自分なりの作戦を立てて、クラブの力を100%引き出してあげよう。


▲試合前にフォーメーションなどを自分の好きなように設定しておこう。

▼試合方針はゲーム中にも好きな時に自由に変更できるのだ。



ココがスゴい 3 視点も3種類から選べる

試合中の視点はノーマル視点に加えて、全部で３種類も用意されている。この視点変更は試合中にできるので、場面ごとに適した視点に変えながらプレイ…なんて芸当も可能だぞ。それぞれの視点には色々と特徴があるので、好みに合わせて選択しよう。



◀一番プレイしやすいのはノーマル。

▶この視点はテレビの視点に近い。



▲この視点は観客席の視点なので、試合の臨場感がさらにアップする。試合の迫力を増した状態で楽しみたい時に利用しよう。

ココがスゴい 4 ボールを巡るかけ引き

試合中に１対１の競り合いになると、自動的に画面が切り替わって選手アップモードになる。この白熱したシーンでは互いにどちらに動くか選択すること（ジャンケン的な要素）で、抜くか抜かれるかが決定するぞ。



◀抜くか止めるかの真剣勝負。相手の裏をかいて、自分のボールをキープしよう。

ココがスゴい 5 現実にかなり近いルール

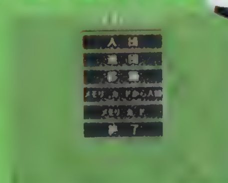
試合のルールはかなり現実のサッカーに近いものに作られている。オフサイドなども再現されているので、これならサッカーファンも納得だね。



◀無理なタックルをしかけると反則に。

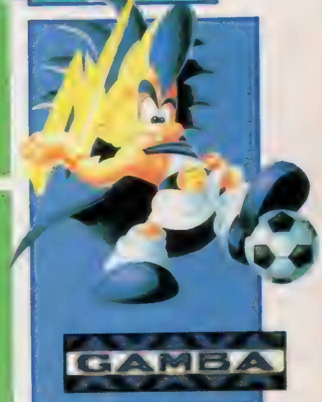
ココがスゴい 6 君だけのキャラを作ろう

このソフトでは選手の移籍はもちろん、オリジナル選手を作ることも可能なのだ。そのデータを自分のメモリーカードに記録して友達の家に持ち込み、相手のオリジナルクラブと対決なんてこともできるのだ。これは楽しそうだね。


▲君だけのオリジナル選手（クラブ）を作ろう。




















レイマンよ！エレクトゥーンを救え！
RAYMAN
レイマン
プレイステーションならではの
美しい音楽と映像。
超ファンタジックアクションゲーム。
芸術の都、フランスで生まれた「レイマン」。
6つのファンタジック・シーンで
繰り広げられる心あたたまるバトル。
エレクトゥーンを救って美しい、
平和な国をとり戻せ。
1995年夏発売予定。
価格｜予価￥5,800(税抜)
PlayStation
RAYMANの生まれたフランスへご招待!!
RAYMANの生まれたフランスへの旅（1名様カップルで）、他、レイマンオリジナルTシャツを100名様にプレゼントします。詳しくは、ユービーアイソフトが提供する斎藤一美の『とんかつワイド』の毎週水曜日午後11：00～11：30をお聞きください。尚、放送期間は、6月7日(水)～7月5日(水)。
後援:文化放送
斉藤一美『とんかつワイド』毎週(水)午後11：00～11：30 ON AIR
"PlayStation"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピューターエンタテインメントの商標です
ユービーアイ ソフト株式会社
〒176 東京都練馬区中村南2-16-5
TEL.03-5241-3480
Ubi Soft

1995 SEPTEMBER

PART-1

電撃Soft Station

ソフトステーション

今月もいきます、やります、わかります！　ディープな攻略を今すぐにあなたの元に届けたい。定価¥490の何分の一かで胸のつかえが取れるのは……電撃PSだけの効果なのです。



- 機動戦士ガンダム
- 3×3EYES ～吸精公主
- RAYMAN
- ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
- くるりんPA！

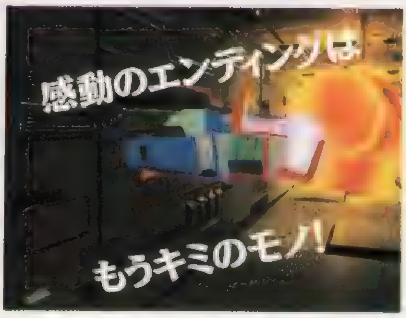
機動戦士ガンダム

●ジャンル／3DSTG●メーカー／バンダイ
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

ココが違う！ PS POWERチェック！

久々に映画版「機動戦士ガンダムⅠ・Ⅱ・Ⅲ」のアニメビデオを3巻まとめて観た。そして新たにPS版「ガンダム」の"こだわり"を発見したぜ。それはステージ10でシャア専用ゲルググがなぎなたを振り回すときの効果音。なんとアニメとまったく同じなのだ〜っ！ どぉ〜だ知らなかっただろう(バカ)。ほかにもアニメとゲームがシンクロする部分があるので、チェックしたい人はレンタルビデオ屋さんで借りて見るベシ！（2枚扉）

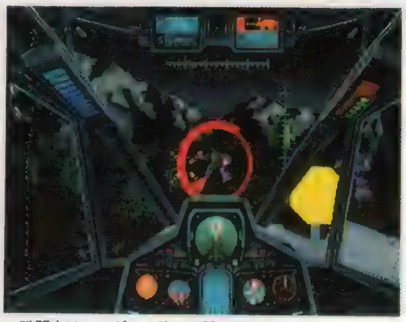
これだけ覚えれば、エンディングまでバッチリ！
基礎&応用テクニックスペシャル



最終ステージまでバッチリ使える5つの必勝テクニックをまとめて紹介だ。なかにはちょっと複雑な操作もあるけど、勝ち残るためには絶対に必要！ 覚えておいてソンはないぞ。すべての項目をチェックしたら戦いでバンバン活用し、操作に慣れておくこと。エンディングまで気を抜くな！

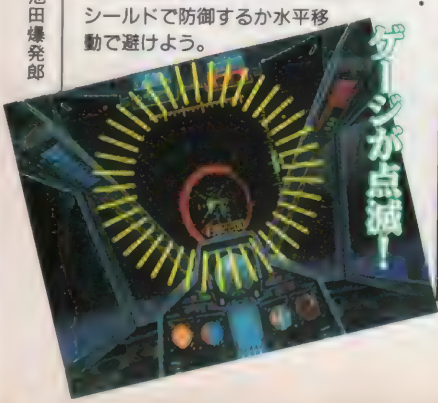
TEC1 メインモニターの情報はつねにチェック

メイン画面にならんでいる計器類の中で絶対に覚えておきたいのは4種類だけ。まず画面中央、緑色で丸い形をしたレーダー（TEC3をチェック）は敵を探すのに使うぞ。画面左上にあるライフゲージは、ガンダムの耐久度を表すものだ。右上にあるのが武器エネルギーゲージ。そして上にあるのが、いま使っている武器を表示する武器インジケーターだ。ほかの計器類は操作に慣れてから覚えていこう。


▲戦闘中はレーダー、使用武器、武器のエネルギー、ライフゲージの4つの計器だけはつねにチェック！

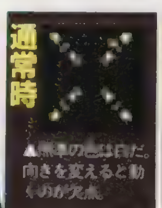
ゲージの点滅を見逃すな

メインモニターの右上から左と下に延びるゲージは危険を知らせるレーダー。敵の攻撃を察知すると、このゲージが点滅するぞ。ゲージが点滅したらシールドで防御するか水平移動で避けよう。



照準は固定して戦え

照準は戦闘中にセレクトボタンを押すことで固定することができる。なぜ固定した方がいいかというと、敵をロックオンしたとき、ガンダムに向かって直進してくる敵には照準を合わせなくても済むようになるからだ。まあ1度は試してみてよ！



▲照準の色は白だ。向きを変えると動くのが欠点。

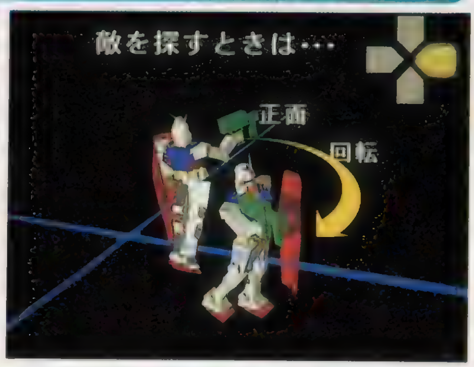


▲セレクトボタンで赤く変化。慣れれば使いやすいぞ。

TEC2 2種類の移動法の違いと使い方を覚えよう

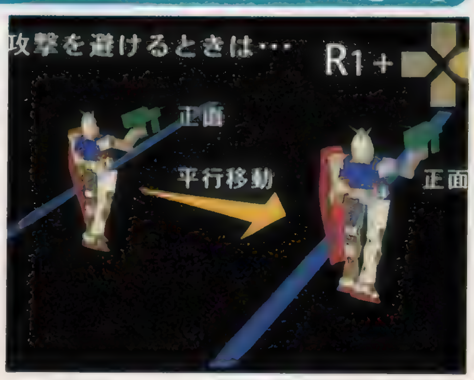
回転移動……［敵を探すときに活用］

方向キーだけを押すと、ガンダムはその場で向きを変える。この操作はレーダーを見ながら敵を探す（TEC3をチェック）時に活用するぞ。ただガンダムは向きを変えるだけで、位置はまったく変わらない。敵に狙われやすくなるので、敵を探すときはシールドを構えるのを忘れずに。



水平移動……［敵の攻撃はコレで避けろ］

R1ボタンを押しながら左か右ボタンを押すと、ガンダムは同じ方向を見ながら左右に移動する。この操作をすれば敵の弾丸を回避することもできるぞ。またこの操作の応用で、R1を押しながら上下で垂直移動も可能だ。後半戦では欠かせない操作なので、絶対にマスターしておくベシ！



CG製作／池田爆発郎

TEC3 レーダーの見方を覚え敵の位置を確認

画面中央にあるレーダーはガンダムを中心に表示され、上が正面、下が背後を表している。敵はここに赤や黄色の点で表示されるぞ。色分けされてあるのはガンダムと敵の位置との違いを表しているのだ。まずガンダムから見て、上の高さにいる敵は黄色。同じ高さにいる敵は赤色。そして見下ろすような低い位置にいる敵は青色で表示されるぞ。下のイラストを見て、敵の位置と色の関係をしっかり覚えておくこと！

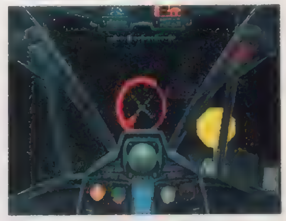


▲点の色が黄色なら上方、赤色なら同じ高さ、青色は下方に敵がいることを表す。



TEC4 敵を見つけたらすぐにロックオン

敵をロックオンすれば、その敵が移動してもガンダムが自動的に向きを変え、メインモニターに捕捉し続けるようになるぞ。そのため、照準を敵に合わせやすくなり、攻撃もグ〜ンと楽にできるようになるのだ。でも敵をロックオンするには2つの条件を満たしていないとダメだ。ひとつは敵が正面にいること。2つ目はその敵がレーダー上に赤い点で表示されているということだ。敵との位置はTEC2で紹介した"回転移動"を使って合わせること。方向キーで向きを調節し、この2つの条件を満たしたら、すかさず△ボタンでロックオンだ。



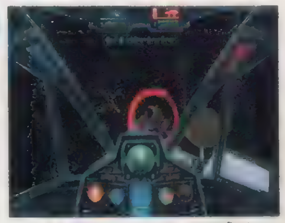
▲レーダー上で敵が赤い点で、しかも正面に表示されるように、方向キーを操作してガンダムの向きを変えよう。



◀2つの条件を満たしたら、△ボタンを押してロックオン！　これでロックオンした敵を画面に捕捉し続けるのだ。

ロックオン後の注意点

敵をロックオンした場合、その1機を自動的に追跡し続けるため、手動では向きを変えることができなくなるぞ。ロックオンを解除するにはもう1度△ボタンを押すか、ロックオンした敵を撃破すればOKだ。また、敵に攻撃されたり、ロックオンした敵がレーダーの範囲外に逃げても解除される。何度でも敵をロックオンし、絶対に逃すな！



▲向きを変えたいときは、再び△ボタンを押してロックオンを解除しよう。

機動戦士ガンダム

TEC5 武器の特徴をしっかり把握しこまめに使い分けるのがポイント

ビームライフル　先読み撃ちをマスターせよ

ビームライフル（以下ライフル）は使用頻度の高い武器なので、その使い方を下のイラストで紹介する。ガンダムに向かってくる敵には、照準をしっかり敵に合わせて攻撃すればOKだ。だが問題は敵が横に移動している場合。照準を敵に合わせても当たらないので、この場合は敵の前方に照準を合わせて攻撃するのだ。これが"先読み撃ち"だ!!



ハイパーバズーカ　確実にヒットさせろ

ハイパーバズーカ（以下バズーカ）で攻撃する場合、その使い方はライフルとまったく同じと考えて問題ナシ！　左に紹介した先読み撃ちも使えるぞ。威力はライフルの2倍で、弾頭が炸裂するという特徴を持つ強力な武器だ。使いやすさはバツグンだが、1つのステージで5発しか撃てないという欠点も持っているぞ。そのためムダな乱射は絶対に避け、よ〜く敵を狙って使っていこう。



▲四方に弾頭が炸裂！　動きがはやく、ライフルを避けまくる敵に有効なのだ。



ビームサーベル　接近戦で活用

ビームサーベル（以下サーベル）は、ライフルの3倍の威力を持つ接近戦用の武器。超強力だが攻撃がヒットする間合いをつかむのがムズイぞ。使い方としては、こちらから敵に接近して攻撃するんじゃなく、接近してきた敵を迎えうつ"待ち戦法"で戦うのがベストだ。

バルカン砲　使う機会はない!?

1発の威力はライフルの1／5と最弱。照準がモニターに表示されず、すっごく狙いがつけにくいなど、欠点がかなり多くて使いにくい武器だ。戦いではほとんど使う機会はないぞ。お遊びとしてなら、ステージ1でアニメと同様にバリバリ乱射するとか使いではありそうだが。

前号に引き続き！残るファイナルステージを完全大攻略!!



前号ではステージ1～10までを一挙に攻略したけど、バッチリ活用してくれたかな？　今回は、いよいよファイナルバトル、ステージ11に突撃しちゃうぜ！　このステージはいままでと違い、前半は宇宙空間でのバトル。後半は3D迷路での戦いといった感じの2部構成になっているぞ。しかもエンディングにはは超感激のＣＧビジュアルが盛りだくさん！　とにかく見所いっぱいのステージ11の始まりだ～っ。

機動戦士ガンダム

脱出

STAGE 11　レベル B

ザコMS	…MS－R09 リック・ドム　複数
	…MS－14A ゲルググ　複数
ボスMS	…MSN－02 ジオング
特殊MS	…ＦＦＸ－７Ｂ コア・ブースター

宿敵、シャアとの最終決戦！まずは宇宙空間でのバトルだ!!



MSN-02【ジオング】

ニュータイプ用として開発されたジオン軍最後のＭＳ。未完成品といわれたが、ガンダムを追い込み相打ちにまで持ち込んだ。余談だがシャアが乗ったＭＳの中では、唯一赤くない機体だったのだ。



▼ジオングに攻撃を集中させるため、ザコＭＳはできるだけ相手にするな！



▲ジオングの攻撃は、水平移動やシールドを使い確実に回避しよう。

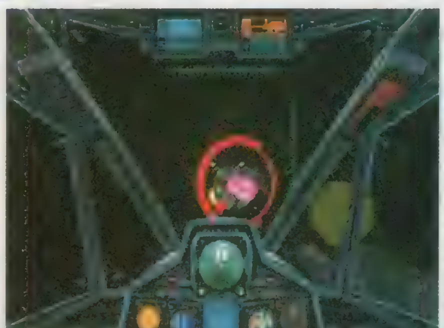
まずは前半部分、宇宙空間での戦いだ。スタート直後、ジオングは真正面から突撃してくるぞ。メインモニターで確認できたらすぐにロックオンし、バズーカを準備。ジオングが攻撃してくる時にかなりスキができるので、そこを狙って確実にダメージをあたえていこう。注意しなくちゃいけないのはジオングのオールレンジ攻撃。手を切り放して、本体とはまったく別の場所からビームを発射してくるぞ。モニター内のゲージが光ったらジオングが見えなくても水平移動で回避しよう。ジオングに逃げられた場合は、ザコMSを１機撃破すれば姿を現すぞ。すかさずロックオンして、バズーカとライフルでガンガン攻撃していこう。



MS-14A【ゲルググ】

ジオン軍で最後の量産型ＭＳで、ア・バオア・クーでの戦いに数多く導入された。ビームライフルとなぎなた状のビーム剣を標準装備している。

離れたところからライフルで攻撃！



◀ジオングが攻撃を仕掛けてくるときは2～3秒間、動きを止める。そこを狙って攻撃するのだ！

逃げたジオングの頭部を追い、ア･バオア･クー内部へ…
3D迷路に突入だ!



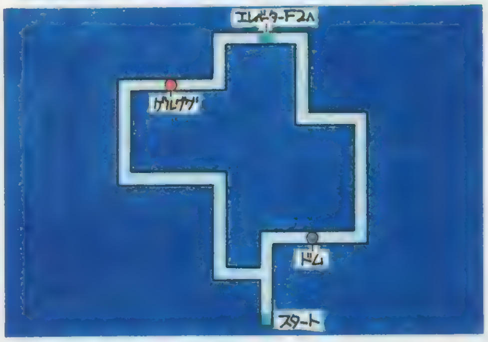


3D迷路での戦いだ。ジオングの頭部はF3にいる。制限時間内にそこまで突き進み、ジオングを完全撃破するのだ！

一定量のダメージをあたえると、なんとジオングは胴体部分を切り放し、アニメと同様に頭部だけになってア・バオア・クーの内部に逃げ込んでいくのだ。このシーンは上にも紹介したけど、超ド迫力のCGビジュアルで展開するぞ。

後半はア・バオア・クー内部を舞台にした

F1 ノンストップで突き進め



スタート直後のガンダムの状態は、ライフゲージはMAXまで回復しているが計器類のほとんどは破壊されている。レーダーも役に立たないので、ここではメインモニターを頼りに突き進もう。進路としてはゲルググが待ち受ける通路を進むのがベスト。ドムに戦いは挑むな！

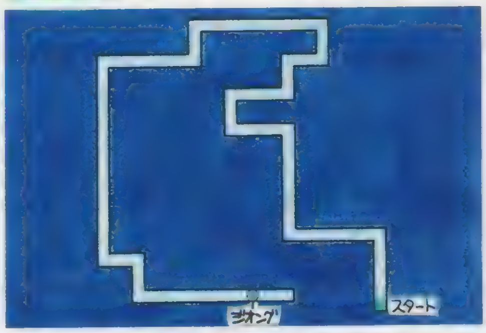
F2 迷わないように注意!

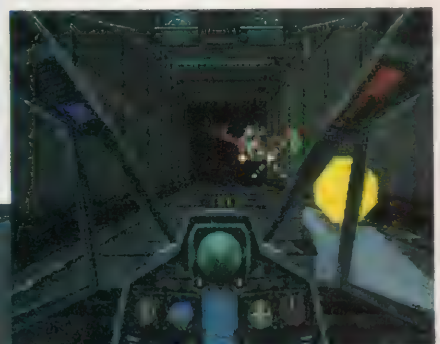
F2はちょっと複雑で、マップがあっても迷いやすい。いま自分のいる位置をこのマップでしっかりチェックしながら進んでいこう。また、ここでは敵に一度も出会わずに抜けることができるぞ。あらかじめ通る道を決めておき、エレベーターを目指して全速力で突破しよう。



F3 一本道の突き当たりにジオングが待ち受ける

F3は完全な一本道で、待ち受ける敵もジオングだけだぞ。ジオングは頭部だけなのでマトが非常に小さい。それに攻撃を避けまくるので照準を確実に合わせても当たらないぞ。コイツを倒すにはハッキリいって"運"だ！　でも運を呼び込む方法はある。まずライフルを撃ち、ジオングを通路の壁に追いつめよう。そして頭部を直接狙わず、その周囲にライフルを乱射するのだ。この方法でかなり当てやすくなる……ハズ。







残り時間にも注意せよ

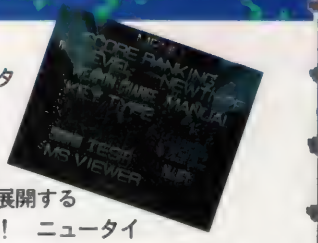
◀3Dマップステージが始まった直後、400秒からカウントダウンが始まるぞ。コレがゼロになるとガンダムは爆発し、ゲームオーバーになってしまうのだ。コンティニューは可能だがその場合は宇宙空間での戦いから…。こうなると面倒なので、1回でバッチリ勝負をつけろ！

ジオングを倒せば そのままエンディングへ…



イラスト／NDO

激ムズの"ニュータイプモード"で全11ステージを突破せよ!!



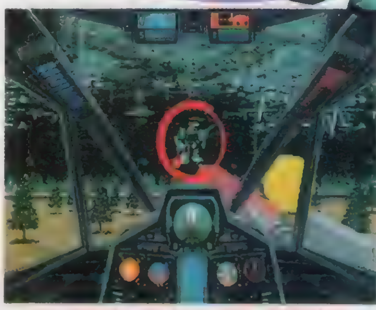
ゲームモードの"ニュータイプ"は、1つのミスが命取りになるという、まさに超ハードなモードだ。今回は大胆にも、このモードで展開する戦いを完全攻略しちゃうぜ！ ニュータイプを目指すなら、ぜひコレを参考にチャレンジしてみよう。このモードをクリアしたとき、キミも真のニュータイプに目覚める…！

STAGE 1 始動 ビームライフルで押しまくれ!!



ザクII

難易度を変えることで変化するのは、敵の攻撃頻度や移動スピード、それに耐久力だ。このステージに登場する2機のザクIIも耐久力がグ～ンとアップしているため、数多く攻撃をヒットさせないと倒せないぞ。戦いが始まったら、まず正面に位置しているザクIIをロックオン！ ライフルで攻撃し一気に倒してしまおう。この時、後方からもう1機のザクIIに攻撃されることもあるが、相手にしちゃダメ！ 最初は正面の1機だけに攻撃を集中させよう。正面の1機さえ倒してしまえば、残りの敵は1機のみ。離れたところからライフルで攻撃すればOKだ。基本的にライフルでの攻撃がメインだが、相手が接近してきたらサーベルも使っていこう。



◀バズーカは使用不可。ここではライフルをメインにバシバシ攻撃だ。

STAGE DATA

レベル	D
ザコMS…MS−06F ザクII 2機	
ボスMS…ナシ	
特殊MS…ナシ	

STAGE 2 宿敵 敵の攻撃は確実に防御



シャア専用ザク

ザコMSの2機のザクIIはライフルで攻撃すればOKだが、問題はシャア専用ザク。とにかくもう手が着けられないくらいスピードが速いのだ。もちろんこちらの攻撃は当然のように避けまくるぞ。シャアを倒すにはちょっとしたテクニックが必要なので、その方法を伝授しよう。まずロックオンして、シャアが攻撃してくるのを待つ。ゲージが点滅し、シャアが攻撃してきたらこちらも攻撃！ その直後にすぐシールドを構えるのだ。こうすれば、攻撃するために動きを止めたシャアを確実に捕らえることができるぞ。反射神経がポイントになる戦いだ!!



◀最初はバズーカで攻撃！ 弾がなくなったらライフルに切り替えて攻撃していこう。



シールドで防御

◀シャアの攻撃は水平移動ではなく、シールドで確実に防御すること。水平移動じゃ間に合わない！

STAGE DATA

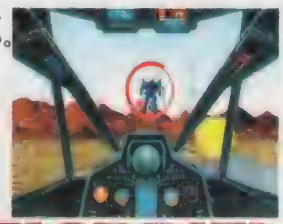
レベル	B
ザコMS…MS−06F ザクII 2機	
ボスMS…MS−06S シャア専用ザク	
特殊MS…ナシ	

STAGE 3 脅威 攻撃のタイミングを覚えろ!



グフ

ステージ序盤のザコMSとの戦いで注意しなくちゃいけないポイントは3つ。ひとつは体力を減らさないこと。2つめはシールドを温存すること。3つめバズーカを使わないこと。この3つをできるだけ守りながら、ボスMSの出現を待とう。グフが出現するセイラのメッセージが聞こえたら、すぐに周辺のザクIIを撃破すること。こうしないとグフとの戦いに邪魔になるからだ。グフの攻撃パターンはほとんどほかのモードと同じ。ダッシュ、ジャンプ、攻撃、突進をくり返すぞ。攻撃のチャンスはグフがジャンプし、着地したところだ。ロックオンして、グフの行動に注目することが重要だぞ。じっくり攻めていこう。



◀グフがジャンプしても照準は動かすな！ 中央にセットしたままチャンスを待て。

着地したら攻撃!!



◀グフが着地してから攻撃するまでの間に、ライフルで攻撃だ。

STAGE DATA

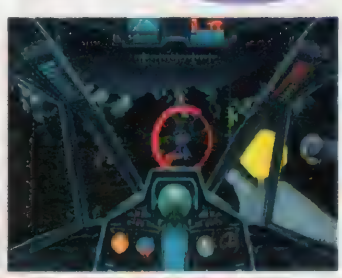
レベル	C
ザコMS…MS−06F ザクII 複数	
ボスMS…MS−07B グフ	
特殊MS…ナシ	

STAGE 4 迫撃 水平移動を存分に活用せよ!!



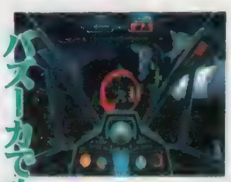
ドム

どのモードでも最初の難関となるのはやっぱりココ。ニュータイプモードでは特にツライぞ。3対1での戦いは絶対に不利なので、まず1機を撃破することに全力を傾けるのが勝利へのポイントだ。戦いが始まったら、1機のドムをロックオンする。そしてこの1機にバズーカ弾をすべて叩き込み、一気に撃破してしまうのだ。この間にダメージを受けてロックが解除された場合は…、それはゲームオーバーを意味する！ 攻撃を受けないためにも、画面内のゲージに注目し、ゲージが点滅したら水平移動で確実に避けること。この1機さえ撃破できれば、戦いがグ～ンと楽になるぞ。



▶シールドは最後の手段。敵の攻撃は水平移動で回避しよう。

バズーカで攻撃



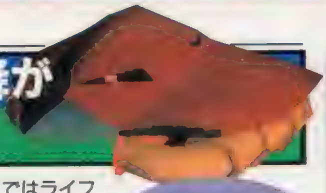
▲5発ともバズーカを直撃させても倒せない！ ライフルに切り替え攻撃続行だ。

STAGE DATA

レベル	A
ザコMS…ナシ	
ボスMS…MS−09 ドム 3機	
特殊MS…ナシ	

機動戦士ガンダム

STAGE 5 苦闘 上昇・下降がポイント!



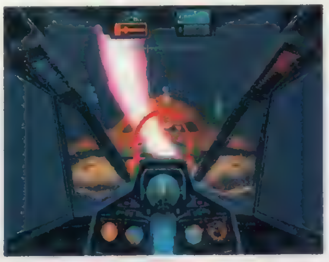
グラブロ

水中ではバズーカは使えないので、ここではライフルをメインに戦うしかないぞ。ザコMSのゴッグは、離れたところからビシバシ魚雷を発射して攻撃してくる。魚雷はスピードが遅く、メインモニターのゲージが点滅してからワンテンポ遅れて飛んでくるぞ。そのため避けたつもりでも攻撃をくらうことが多いのだ。グラブロが出現するまでは体力を温存しておきたいので、ゲージが点滅したら水平移動を使い、できるだけ大きく避けるようにしよう。グラブロが出現したらレーダーで位置を確認し、水平&垂直移動ですばやく高さを合わせること。そしてロックオンしたら離れたところからライフルで攻撃だ。ただライフルは避けられることが多いので、ちょっとイライラ…。短期決戦を望むなら、こちらから接近してサーベルで切り裂くのも作戦のひとつだぞ。ここはさっさとクリアして次のステージに急げ!



絶対に逃すな!

▲グラブロは移動が速く、ロックオンしても逃げられてしまう。垂直移動を使い、ロックオン状態をキープし続けるのがポイントだ。



▲サーベルを使えば決着がはやくつくが、逆に突進されてダメージを受けることも…。体力に余裕があるとき以外はライフルで攻撃だ。

STAGE DATA…・

レベル	
C	ザコMS…MSM−03 ゴッグ 複数
	ボスMS…MAM−07 グラブロ
	特殊MS…ナシ

STAGE 6 強襲 体力を温存し、シャアを待て



シャア専用ズゴック

▼さんざん動き回ったあと、水中に飛び込む。一瞬動きを止めるのを見逃すな!



◀ゲージが点滅したらこちらも攻撃! その直後、防御するのも忘れずに。

攻撃する瞬間を狙え

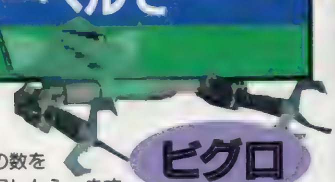
ザコMSのアッガイは攻撃が激しく、それにチョロチョロ動き回るので超やっかい! 油断するとシャアが出現する前に撃破されることもあるので要注意だ。なんとか生き残り、シャアが出現したらすぐにロックオン! だが攻撃はまだはやい。シャアはアッガイ以上のスピードで動き回るし、とにかく避けまくるので普通に攻撃しても絶対に当たらないだろう。攻撃を当てるチャンスは2つのポイントだけ。ひとつはステージ2と同じ作戦で、シャアが攻撃をしてくる瞬間だ。相打ち覚悟だが、手堅く攻撃を当てられるぞ。そしてもうひとつはシャアが水中に飛び込む直前の動きを止める瞬間だ。こちらは動きを予想しなくちゃいけないので、ちょっとムズイかも。



STAGE DATA…・

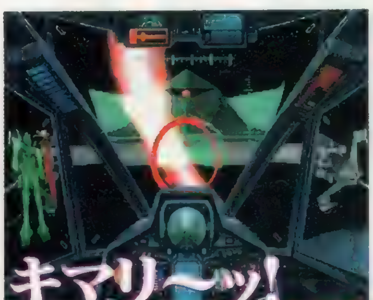
レベル	
B	ザコMS…MSM−04 アッガイ 複数
	ボスMS…MSM−07S シャア専用ズゴック
	特殊MS…ナシ

STAGE 7 迫撃 ビームサーベルで攻撃だ!



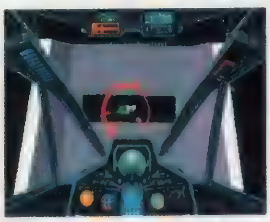
ビグロ

リック・ドムはほとんど攻撃してこないので、序盤戦はかなり楽ができるぞ。ここでバシバシ敵を倒せば撃破MSの数を一気にのばすことも可能だ。ビグロが出現したら、まず最初にすることはロックオン。そしてシールドを構え、サーベルを準備してひたすら接近してくるのを待とう。ビグロはグルグル宇宙空間を旋回したあと、必ず接近してきて大型メガ粒子砲を撃ってくるぞ。そこを狙ってサーベルで攻撃するのだ。ちょっと時間はかかるが、この"待ち"戦法がいちばん確実な方法だぞ。ライフルやバズーカを使って攻撃するということも可能だが、ビグロに接近されるとまったく当たらなくなる。そのスキに攻撃を受けるのでかなり危険なのだ。ここは忍耐力の勝負! ビグロが接近するのをじっくり待て。



キマリ〜ッ!

▲ギリギリまで引きつけてサーベルで斬る! なかなか接近してこない場合でも、待っていれば必ず相手のほうから接近してくるぞ。



▲ロックオン後、シールドを構えてサーベルを準備した状態で待つ。シールドにあるのぞき穴から敵の様子を探り、接近してきたらシールドを解除!

STAGE DATA…・

レベル	
D	ザコMS…MS−R09 リック・ドム 複数
	ボスMS…MA−05 ビグロ
	特殊MS…FFX−7B コア・ブースター

STAGE 8 恐怖 上昇・下降を活用すれば超楽勝!



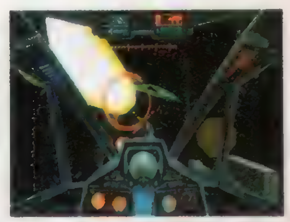
ビグ・ザム

ステージ1と同じくらい超楽勝のステージ。序盤戦のザコMSとの戦いも無傷で突破できるけど、ただひとつだけ注意点があるぞ。それは敵をあまり多く出現させないことだ。敵が多いと思わぬダメージをくらうことになるぞ。まあ出現した敵をこまめに倒していれば問題はないけどね。ビグ・ザムも出現した直後にロックオンすればもう勝ったも同然! ロックオン後に「R1+方向ボタンの上下」での垂直移動をすれば、ビグ・ザムの攻撃はまったく当たらなくなるのだ。あとは照準をしっかり合わせ、ライフルを撃ちまくるだけ。いままでコイツに苦戦していたのがウソのように、楽に勝てちゃうのだ。



下降しながら攻撃だ!

▲水平に発射するビグ・ザムのビームも垂直移動で完全回避! あとはバズーカやライフルで攻撃すれば、簡単に撃破できちゃうのだ。



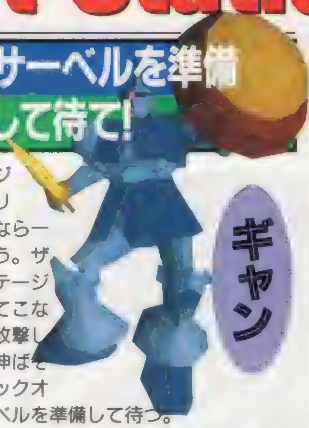
▲ビグ・ザムの攻撃は垂直移動し続けている限り当たらない。接近すればド迫力の攻撃シーンも楽しめるぞ。ただ接近しすぎての激突には注意しよう。

STAGE DATA…・

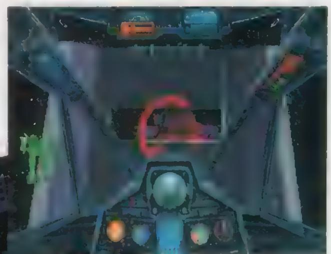
レベル	
E	ザコMS…MS−06F ザクII 複数
	…MS−R09 リック・ドム 複数
	ボスMS…MA−08 ビグザム
	特殊MS…RB−79 ボール

機動戦士ガンダム

STAGE 9 謀略 サーベルを準備して待て!



クリアのコツは、ステージ7と同じと考えればバッチリだ！ ここまでこれたキミなら一発でクリアできることだろう。ザコMSのリック・ドムもステージ7と同様、ほとんど攻撃してこないぞ。こちらから積極的に攻撃して撃破MSの数をグ～ンと伸ばそう。ギャンが出現したらロックオン後、シールドを構えサーベルを準備して待つ。ギャンはフラフラ飛行したあとシールドから針ミサイルを撃ち、突進してサーベルで斬る！ という簡単なパターンで攻撃してくるぞ。この攻撃を逆手に取り、針ミサイルを確実にシールドで防御したら突進してきたところをギャンよりも先にサーベルで斬るのだ。注意点はあまり急いで攻撃しないこと。



▲平行移動で避けるよりもシールドで確実に防御！ シールドに蓄積するダメージは考えなくてもだいじょうぶ。



◀あまり攻撃が早過ぎると空振りし、逆に攻撃を受けることもある。このくらいまで十分引きつけろ。

斬る!

STAGE DATA…

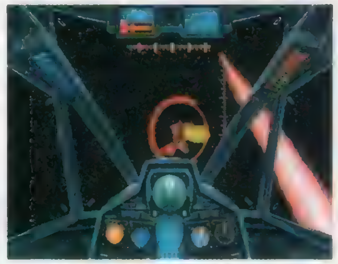
レベル C

ザコMS	…MS－R09 リック・ドム 複数
ボスMS	…MS－15 ギャン
特殊MS	…FFX－7B コア・ブースター

STAGE 10 覚醒 基本的には"ノーマルモード"と同じ攻略法でOK!



次の最終ステージよりも難しいと思われるのがココ。敵の攻撃がハンパじゃないのでキアイを入れて挑もう。まずシャアとの戦いでは、後半の対エルメス戦に備えてシールドは使うな！ シャアのビーム攻撃はすべて水平移動で避けること。そして攻撃にはサーベルを準備し、シャアが接近してきたところを斬るのだ。4回くらいサーベルをヒットさせるとシャアはエルメスを呼び寄せるが、まだ撤退はしない。このままだと2対1で戦うことになり圧倒的に不利だ。攻撃をシャアに集中して、早めに撤退させよう。エルメスに対しては、ロックオンし、垂直移動しながらバズーカとライフルで攻撃すればOK！ しかし、この時にもビットはガンガン攻撃してくるぞ。油断してるとやられるので最後まで気を抜くなよ！

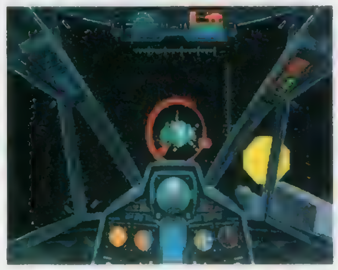


▲ビットからの攻撃は、かなり避けるのがキツイ！ とりあえずシャアの攻撃だけは絶対にくらわないように、水平移動で確実に避けること。シャアが接近してくるまでじっくり待つのだ！

サーベルで攻撃！



▲シャアが接近し、なぎなたを振り下ろすまでには2秒くらい時間がある。その間に、こちらがサーベルで攻撃するのだ。確実にダメージをあたえられるのはこのポイントだけなので、チャンスは絶対に逃すな！



▲エルメスの攻撃は垂直移動で避けられるが、ビットの攻撃は避けきれない！ エルメスだけになっても油断しちゃダメだ。



STAGE DATA…

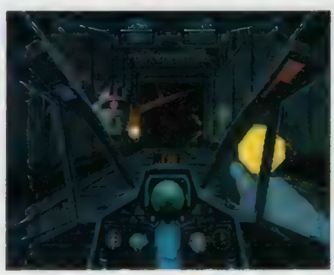
レベル A

ザコMS	…ナシ
ボスMS	…MS－14S シャア専用ゲルググ
	…MAN－08 エルメス
特殊MS	…FFX－7B コア・ブースター

STAGE 11 脱出 すべてのテクニックを駆使して戦わないと勝利はない!



いよいよ最終ステージに突入！ だが難易度的にはステージ10よりも低いし、攻略法も今回紹介したP92～93の作戦が使えるので、意外と楽に突破できるかも…。そんなわけでとりあえず注意点だけを解説していこう。まず前半部分、宇宙空間での戦いは、ジオングの逃げ足（だから足はないって！）が、グ～ンと早くなっているぞ。それにザコMSの動きも活発になっていて、リック・ドムがジオングとガンダムの間に割り込んでくることもあるのだ。ジオングに逃げられると見えない場所から攻撃されて超危険だぞ。すぐに周辺のザコMSを撃破してレーダーの反応に注目！ そしてジオングの機影を見つけたら素早くロックオンしよう。ロックオン後の攻撃はバズーカ、ライフルでバッチリ！ ダメージをあたえ後半戦に突入だ。後半戦の3D迷路は敵の配置やマップが同じなので、ここまでくれば勝ったも同然！ シャア・アズナブルの操るジオングを倒し、めでたくニュータイプモードの完全クリアだ～っ!!



▲3D迷路はP93のマップを見ながら突き進もう。ジオングの頭部の耐久度はライフル1発分。一発当てればステージクリアなのだ。



▲シールドはあくまでも最後の手段！ ど～せ後半戦へのイベントで壊されちゃうんだから…とは考えず、もしもの時をつねに考え、ジオングの攻撃は水平移動でしっかり避けよう。

STAGE DATA…

レベル B

ザコMS	…MS－R09 リック・ドム 複数
	…MS－14A ゲルググ 複数
ボスMS	…MSN－02 ジオング
特殊MS	…FFX－7B コア・ブースター

こ〜んなシーンも再現可能!! アニメの名場面をゲームで再現!!

シャア専用ゲルググとの戦いでコア・ブースター（セイラ機）が突撃してくる！

PS版『ガンダム』の新たな楽しみ方を新発見！ なんとアニメの名場面がゲームで完璧に再現できちゃうのだ。今回は4シーンを再現してみたが、その中でもまさにスクープといった感じの一瞬が右の写真だ。この写真を見るだけで、あっ、こ、これは…！ と気が付くキミはかなりのマ・ニ・アだね。そう、このシーンはアニメでエルメスが撃破される直前の瞬間！ アムロ、シャア、セイラ、ララアの4人が混戦状態になり、セイラのコア・ブースタをシャアのビームなぎなたが襲う！ それを制止するララア。チャンスを逃さずに攻撃を仕掛けようとするアムロ…。

まさにセリフが聞こえてきそうな、こ〜んなシーンもご覧の通り！ 完璧に再現できちゃうのだ。エルメスがこの場にいなかったのがすっごく残念だが、その点は許してちょ！





ガンダム、ビットを斬る!?

右はアムロがひたいに稲妻!? を走らせながらビットを次々と撃破していくシーンだ。ビットを斬るときは「とんがり帽子の付録か〜っ！」と叫びながら攻撃すると盛り上がるぞ。

右下はブーストでジャンプし、ドップを撃墜するシーン。ガルマ専用機の茶色くペイントされたドップが登場しないのがすっごく残念だ。



▶ビットの動きは異常に早い。それにビームも撃ってくるので、目の前にとらえるのは大変だぞ。でもチャレンジしてみる価値アリ！

ジェットストリームアタック中のガイアのドムを踏み台に！

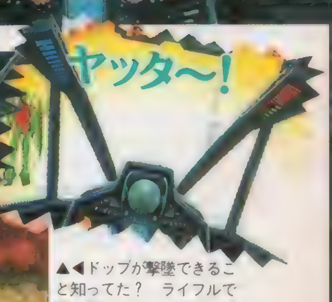




▼ドムに触れるとガンダムはドテ〜ンと転倒！気が付くと夜空を見上げているのだ。トホホ…。

ジェットストリームアタックを避けるため、ガンダムはガイアのドムを踏み台に…！ ゲームではドムに触れると転倒しちゃうので、このシーンはちょっとキツイ！ でも雰囲気はバッチリでしょ。





▲◀ドップが撃墜できること知ってた？ ライフルで撃ち落とすことも可能だぞ。

3X3EYES
～吸精公主～

●ジャンル／AVG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／8月11日●価格／¥7,300(2枚組)
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック使用)●多人数プレイ／不可

ココが違う! PS POWERチェック!

アニメ・シーンがフル画面サイズになったPS版「3×3」。そこで筆者おススメのプレイスタイルは、環境設定でメッセージを全部消去しちゃうというもの。こうすると絵と音声に集中できるので、TVアニメそのまんまの気分が味わえます。音声といえば、前号のインタビューでも話題になった楊役の若本規夫氏のセリフ回しは、ホントにスゴイっス。TV「投稿！　特ホウ王国」のファンも大満足でしょう（笑）　（マグナム藤井）

大迫力のアニメーションが楽しめるコマンド選択方式のAVG

先に発売されたWindows版をもとに、ビジュアルやアニメーションを大幅に追加してPSに移植された『3×3EYES～吸精公主～』。コマンドを選択するだけの簡単操作によって壮大な物語が楽しめる、本格的なアドベンチャーゲームだ。

本作のポイントは、なんといっても全画面サイズで展開される大迫力のアニメーションだ。このアニメ・シーンがゲームの随所に登場し、ドラマを大いに盛り上げてくれる。原作と作画をアニメスタジオ〝南町奉行所〟が手がけており、物語にしてもビジュアルにしても、TVアニメをはるかに越える高い密度を誇っているのだ！

ストーリーは、もちろんゲームオリジナル。しかも本作では、2つの物語が並行して進んでいる。プレイヤーが一方の事件を解決している間に、もうひとつの事件が、新たな展開を見せているというわけだ。

ゲームは、八雲たちがアルバイトをしている香港のオカルト雑誌出版社「妖撃社」からスタートする。編集長の鈴鈴(リンリン)が電話を取ったあと、八雲が彼女にどう対応するかで、2つの物語を選択することになるのだ！



▲フル画面サイズ、秒間30フレームで描き出された密度の濃いアニメーションが、オープニングをはじめとするゲームの随所で展開されている。

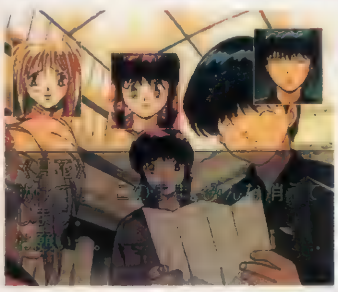


◀ゲームのスタート地点となるのは、香港にある「妖撃社」の社内。2つのストーリーのうちどちらか1つをここで選択するのだ！

3×3EYES

2つの物語のうち、どちらか1つを選択しろ!

中国、四川省の奥地の村で住人がどんどん若返っていく!



▲四川省からやってきた少女、月花の必死の願いに、八雲は心を動かされる。

八雲の友人であるチベットの僧侶、ナパルバの手紙を持った少女月花(ユイホワ)が香港にやってきた。彼女の話では、四川省奥地の村で、人々が突然若返りを始めたという。若返りを続けて赤ん坊になってしまった村人は、最後には姿を消してしまうらしい。八雲はパイと別れ、月花と共に中国・四川省へと向かった！

台湾の繁華街にあるビルの内部が急速に腐敗していく!



▲女風水師の明芳累は、事件のためにビルのオーナーから非難を浴びている。

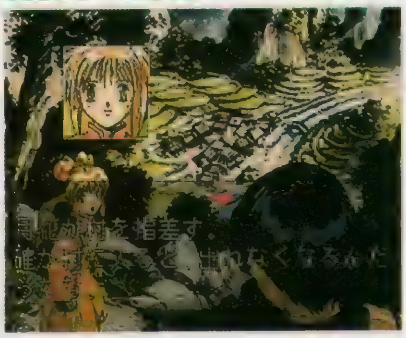
八雲たちが信頼している霊能者スティーブ・龍(ロン)の話によると、台湾の繁華街に建設されたビルの内部が、急速に腐敗しているという。この建物の風水を鑑定した明芳累(ミンファンレイ)は、地相学的にはこのビルの繁栄は間違いないと言うのだが……。八雲とパイは2人と共に、このビルの現地調査を開始した！

四川省編

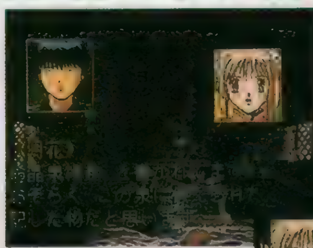
結界で閉ざされた村に隠された秘密とは!?

月花の案内で、八雲は問題の村にやってきた。だが村の周囲には何者かによって結界が張り巡らされており、中に入ったら二度と外には出られない。自分が村を脱出するためにも、八雲は事件を解明する必要に迫られる！

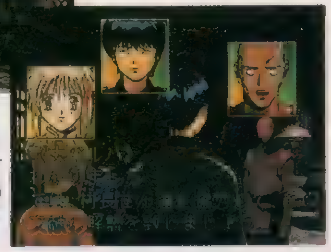
八雲は月花と共に、村の各地を調査することにした。その途中で2人は、不老不死の伝説が伝わる〝命晶泉〟という名の泉を訪れた。泉の脇にある祠で、八雲は〝命晶泉縁起〟と書かれた古文書を発見する。だが古文書を手にした2人の前に、奇怪な妖魔が出現した！



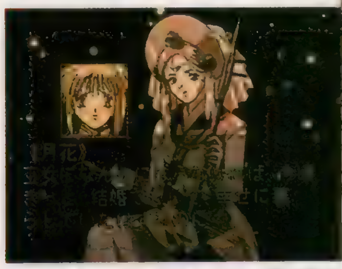
▲月花の村にやってきた八雲。いったん村に入ると、外には出られない！



◀村にある〝命晶泉〟の杜の奥で、八雲は古文書を発見する。いったいこの古文書の中には、何が書き記されているのだろうか？



▶古文書の中身は、月花でも解読することができない。村を訪れていたチベットの僧侶ナパルバが、古文書の解読にあたることになった。



▲〝命晶泉〟の杜の巫女だった月花の姉、美花が殺された直後から、事件は始まった。



▲杜の外へと出た瞬間、妖魔が2人に襲いかかる。獣魔術を駆使して、コイツと戦え！

村人の話は必ず全員から聞こう！

四川省では、なによりも村人の話を聞くことが重要だ。展開に行き詰まったと思っても、もう一度村人全員から話を聞けば、まずなんとかなるはずだ。

いざ情報を集めようと思ったら、村を巡るルートを自分で決めておいて、順番に村人を訪れていくと良いだろう。会話する際には、すべての話題についてくまなく聞くことを忘れずに。



▲今までいなかった場所に突然、村人が現れることもあるぞ！

"黄泉洞"の奥深くに、何が潜んでいるのか!?

村人の話から、東の森にある〝黄泉洞〟という洞窟の付近で、妖魔が出没していることが分かった。戈良（コウリャン）という名の木こりの案内で、さっそく黄泉洞へとやってきた八雲。だが、八雲は戈良の手によって、黄泉洞の内部に閉じこめられてしまう。

妖魔がうろつく洞窟を、やっとのことで奥へと進んだ八雲は、そこで妖魔婪妃と出会った。婪妃（ランフェイ）の攻撃をかわした八雲は洞窟を脱出し、戈良を問いつめる。戈良と彼の婚約者である紅玉（ホンユイ）から、ついに恐るべき事実が明らかにされる。婪妃は2人を操って、赤ん坊となった村人の精気を奪っていたのだ。

古文書を解読して、八雲たちはついに婪妃の居場所を突き止めた。だがそこでは、巨大な怪物が八雲を待ち受けていたのだ！



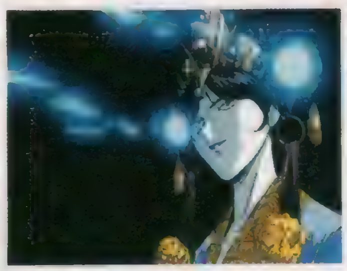
◀戈良の案内で、八雲は黄泉洞を訪れる。ここに妖魔がいるのか？



▶これが黄泉洞の内部の全容。移動する途中では、妖魔の襲撃も待っている！



◀洞窟を脱出した八雲は、戈良と紅玉から事件の全容を聞かされる。



◀洞窟の奥で待ち受けていた妖魔婪妃は、激しい攻撃で八雲を苦しめる。

▼婪妃が操る雷獣魚の攻撃には、不死身の八雲ですら歯が立たないが……。

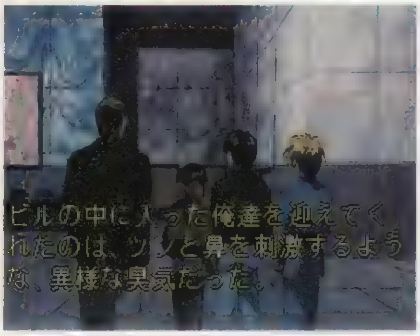


台湾編

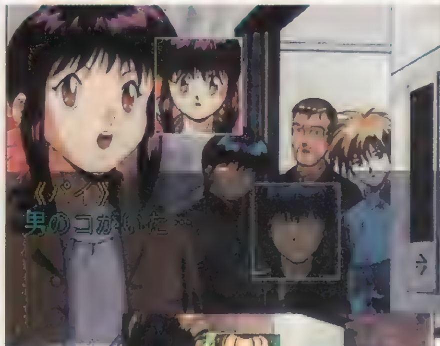
不気味な影に包まれたビル内部を、少年がさ迷う!

スティーブ・龍と明芳累の案内で、問題のビルに足を踏み入れた八雲は、不気味でカビ臭いその雰囲気に驚く。ところがパイは、こんな状態のビル内部でひとりの少年の姿を見たという。今までに何度もこのビルに入り込んだ少年の話を龍たちから聞いた八雲は、もしものことがあってはいけないと、少年を探してビル内部を探索することにした。

やっとのことで少年を発見し、ロビーに戻ってきた一行は、そこでビルのオーナーと出会う。明の腕を信用しない彼は、ライバルの風水師、楊(ヤン)に事件の解決を依頼したというのだ！



◀入居者の大半が去り、人気のないビル内部の雰囲気に、八雲もパイも呆然となる。



◀ビルの内部を調査しようとした矢先、パイは少年の姿を目撃する！



▶ロビーに戻った八雲たち一行を待っていたのは、王オーナーと風水師の楊だった。



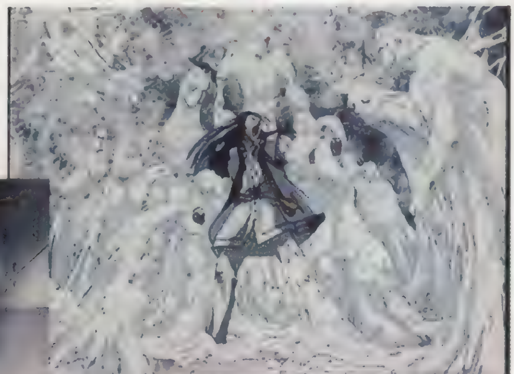
▶少年を発見した八雲たち。だが少年は、何かにおびえるような態度を見せる。そんな彼も、パイだけには打ち解けた様子を見せるのだが……。

ビルに巣くう妖魔が、ついに姿を現した!!

王(ワン)オーナーと風水師の楊は、彼ら独自の調査を開始した。一方、八雲たちも明の信用を回復するため、自分たち自身で調査を続行することにした。

ところが調査の途中で、王オーナーと楊の2人が部屋に閉じこめられてしまったことを知る。現場に駆けつけた八雲と明が見たものは、人間の姿をしたカビの化け物が2人を捕らえている光景だった！

明の活躍でなんとか2人を助け出したが、突然発生した巨大な爆発に、明が巻き込まれてしまう！　呆然とする八雲の前に姿を現したのは、パイと一緒にロビーにいたはずの少年だった……。



▲部屋の中では、奇怪なカビの化け物に楊が捕らえられていた。一刻も早く、彼を助け出さねば！



▲オーナーと楊が閉じこめられた部屋の扉を開けた八雲たち。そこでは……！



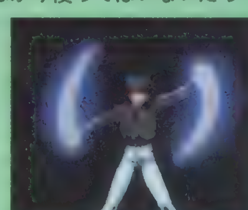
▲突然巻き起こった大爆発によって、明の身体は外へと放り出されてしまった！

▼爆発にショックを受ける八雲の前に、あの少年が姿を現した……。



攻撃だけが戦いではない~!!

台湾では、四川省に比べてかなり戦闘の回数が多くなっている。ところでキミは、戦闘の際に調子に乗って、〝土爪〟などの獣魔術ばかり使ってはいないだろうか？　たまには素手で攻撃してみたり、ときには逃走を実行したりもしてみよう。ひょっとしたら、意外な展開が待っているかも。戦闘があるとはいえ、このゲームはあくまでもＡＶＧなのだ！



▲獣魔術の中には、防御用である〝鏡蟲〟も存在している。

妖魔に連れ去られたパイを追って、八雲はビルを駆け上がる!!

少年を連れてロビーに戻ろうとする八雲とパイの前に、妖魔婪妃が姿を現した。このビルの異変にも、彼女が関係していたのだ！

婪妃が放った妖魔に襲われる八雲たち。だが、八雲が妖魔と戦っているあいだに、パイと少年が何者かの手で連れ去られてしまう。

行方の分からないパイを探してビル内部をさ迷っていた八雲は、風水師の楊が秘術を使って妖魔と戦っている光景に出会う。２人は協力して、パイの行方を追うことにした。

力を合わせて妖魔と戦いながら、ビルを上っていく２人。そして最上階で、ついに八雲はパイと再会する！　しかし、彼らの前にはまたしても婪妃が立ちふさがるのだった。

激しい戦いの末、八雲と楊はやっとのことで婪妃を退けた。しかし助け出したパイの口からは、意外な言葉が発せられた。

「ヤクモ、早くあの子を止めて！」



▲八雲とパイの前に、またもや婪妃が姿を現す。すべては彼女の仕業だったのか？


▲風水師の楊もまた、秘術の使い手だった！　かけ声と共に放たれる巨大な針は、妖魔をも切り裂く破壊力を秘めている。協力して戦う八雲と楊のあいだには、信頼感が芽生えていくことになる。



▲床から突然姿を現した妖魔の襲撃を受けるパイ。八雲がこの妖魔と戦っているあいだにエレベータへと乗り込んだ少年とパイは、何者かによって連れ去られてしまう。

▼婪妃との死闘の末に、パイを取り戻した八雲。だがパイの周囲には、一緒に連れ去られたはずの少年の姿はない。いったい彼は、どこにいってしまったのか？

少年に隠された秘密とはいったい何か!?

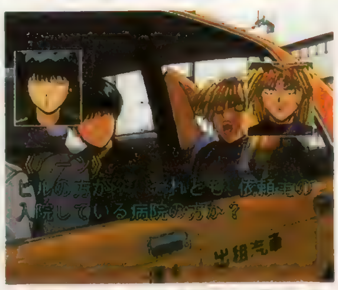




▲八雲と楊は、残り少ないビルの入居者である探偵と出会う。だが錯乱状態の彼は、八雲に銃口を向けた！

はたして、この後の展開はどうなる!?

四川省➡台湾　ハーンと協力してビルに閉じ込められたパイたちを救え！



▲台湾からスタートした場合には登場しなかった、ハーンが大活躍するぞ！

四川省の事件を解決した後、鈴鈴の依頼を受けて台湾に向かった八雲は、そこでハズラット・ハーンと合流する。問題のビルの中には、先に調査を行っていたパイが、スティーブ・龍たちと共に閉じこめられている。八雲とハーンは、まずはビルに侵入する方法を探し出さなければならない！

台湾➡四川省　パイや鈴々と共に命晶泉の謎を解き明かせ！


▲現地にいるナパルバはもちろん、「妖撃社」オーナーの部下なども登場する。

台湾の事件を解決して香港に戻った八雲とパイ。しかし、四川省に向かった鈴鈴が、音信不通になってしまった。ヘリコプターに乗って、八雲とパイは四川省へと駆けつけた。幸い鈴鈴は無事だったが、ヘリでも村の周囲の結界は脱出できない。八雲はパイや鈴鈴と力を合わせて、事件の調査に乗り出した！

RAYMAN
レイマン

●ジャンル／ACT●メーカー／UBIソフト
●発売日／8月発売予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

ココが違う！ PS POWERチェック！

私はプロとして断言する。このソフトはPS初の〝アクションが超うまい人専用〟のゲームである。悪魔のようにシビアで奥深いゲームバランス、膨大な面数に加え、広いマップに隠された妖精の探索の必要性、発見に満ちた仕掛けの数々…どれを取っても手応えは最強クラスだ。グラフィックの美しさやキャラのセンスはピカイチなので、自分の腕前は一級品と自称する人は、その証明書代わりに是非チャレンジしてみようね。（JOH）

美しくファンタジックな全18ステージのクリアを目指そう

このゲームはフランス生まれのアクションゲームだ。操作法はシンプルなのに、とても奥が深いゲームなので、アクションファンは見逃せないぞ。さらに、各17ステージにはエレクトゥーンが封印されたオリが6個ずつ隠されているので、これらを探しまわる楽しさもギッシリ。ちなみに全ての妖精を助けると、最後の18ステージへの扉が開かれる。今月はその手前までの攻略ポイントをお届けしよう。



◀最初にエレクトゥーンの開放率をチェックできる。



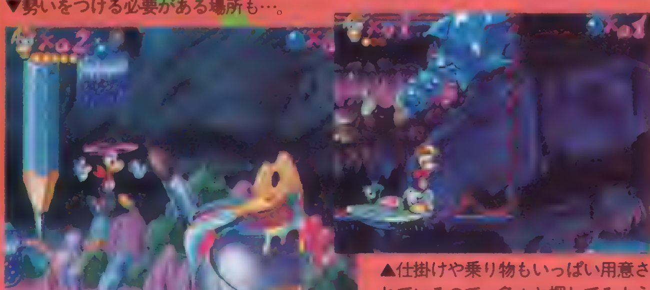
ポイント1 一番大切なのは工夫と探索

行けそうな所は全て踏破する意気込みでゲームを進めよう。まず、各ステージには様々な仕掛けやトラップが設けられているので、よく観察すること。また、特定の場所で〝立つ〟〝ジャンプする〟〝ぶら下がる〟などの決まった動作をすると隠し足場が現れたりする場合もある。



▲ここでは、トランペットの風圧を利用しないと進めないぞ。

▼勢いをつける必要がある場所も…。



▲仕掛けや乗り物もいっぱい用意されているので、色々と探してみよう。

ポイント2 パワーアップもフル活用

マイキャラは特定のステージ（エリア）をクリアすることに〝パンチ〟〝ぶら下がり〟〝つかみ〟〝滞空時間の延長〟〝ダッシュ〟などを身に付けていく。それに伴って、行動範囲もどんどん広がっていくぞ。



◀ステージによっては特殊アイテムの効果で空も飛べるぞ。

ポイント3 ベストなタイミングをマスターしよう

足場が不安定な場合などは基本的に〝接触する段階でジャンプを開始〟するとうまくいく。ジャンプボタンを押すタイミングで飛び具合にかなり違いがある場合も多いのでチェックしておこう。



▶こんな場所では、足場の動きをよく観察しよう。



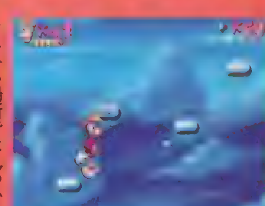
◀体がこのくらい振れた時にジャンプするのがベスト。



◀バネ付きの雲なら、この時点でジャンプすると最も高く飛べる。

ポイント4 スベる場所では要注意

このゲームでは一般のアクションとは違い、スベった時の勢いがジャンプ中にまで生きているため、スリップポイントの攻略が相当に難しくなっている。そんな場所では〝つかみを利用するとスベりを確実に打ち消せる〟〝ジャンプは垂直に着地する（滞空時間を延ばす操作が有効）〟という2点を活用して攻略しよう。



▶スベる場所では〝つかまり〟が基本。加速を即座に消せる手段はコレしかない。

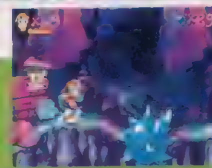


◀着地後のスベりをなくすには、垂直に着地するのが基本中の基本だぞ。

手強いボスとの戦い方を伝授



最終ステージを除く全17ステージには6匹のボス級キャラが控えている。ここでは最終ボスを除く全ボスの攻略を、ダメージを与える方法など中心に伝授することにしよう。



▲ボスがトラップの一部として登場する場合もある。

モスキート

このボスとは2回対決することになるけど、上空から降下してきた時にパンチ、後は避け続けるしかない。巨大な鉄球で向かってくる時は、しゃがんでいれば0Kだ。



◀突っ込んでくる時には、しゃがむなどして素早く避けよう。



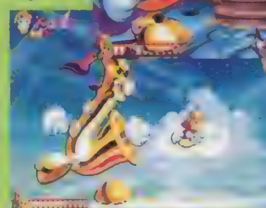
▲ボスは、パンチ攻撃を受けてヘロヘロになると、当たり判定がなくなってしまうのだ。

ミスター・サックス

このボスにダメージを加えるには、音譜キャラをパンチしてボスにぶつけるしか方法はない。攻撃順序はパターンが決まっていて、全部で4段階（4パターン）ある。ダメージを加えるごとにパターンは次の段階に変化するので注意しよう。第3段階の拡散音譜＋音譜キャラの複合攻撃は「画面端で小ジャンプ、音譜キャラはパンチで撃退」、最終段階の拡散音譜3連発は少しづつ前進するようにして避けよう。



▶攻撃チャンスが非常に少ないボスなので、長期戦を覚悟した方がいいぞ。



◀このボスだけは対決前でもダメージを与えられる。

ミスター・ストーン

ここでは背景の石柱に注目。岩石（あるいは雲）を利用してボスを飛び越える時などに、石柱の顔部分をパンチしよう。すると、これが大きく揺れてボスにダメージを加えてくれるのだ。ボスが腕で岩石を抱えた場合は（画面中央にしゃがんだままでも安全だけれども）、その岩石をパンチすると叩き落とせる。それを足場にするのは必須テクなので覚えておこう。



◀岩石などを足場にして、ボスを飛び越えられるかがポイント。

海賊トリオ

地面に下り立った家来たちは接近してパンチ連打でOK。艦橋にいる時は右側からパンチ▶ダッシュで左へ…を繰り返そう。親分は、基本的にボスの手前にしゃがんでいればOK。ナイフが地面に刺さったら、それを足場にしてボスの頭を攻撃しよう。



▶地表にいる手下どもは、近接してパンチ連打でOKなのだ。



▶地面に刺さったナイフを足場にすれば、高くジャンプできる。

ステージママ

最初だけは洗濯機に接触しちゃうので注意。しゃがんで攻撃を避ける▶顔をパンチ…が基本。最終段階では、ボスは7発弾を出すごとに攻撃が途切れるので、その時に顔へパンチするしか勝機はない。



◀"オカマ攻撃"はパターンが決まっているので覚えてしまえば楽勝なのだ。

ミスター・サソリ

直接対決前の攻略にとても参考になるので、ゲームを立ち上げた後のデモ画面に注目しよう。直接対決時にボスへダメージを与えるには、ボスから放たれたレーザーをボスに当てるよう誘導するしかないぞ。ハサミ攻撃はジャンプ×2回で避ければOK。しっぽからのレーザー攻撃は、画面左端で待機▶レーザーが放たれる瞬間に右方へ大ジャンプ▶着地後に垂直ジャンプ…としよう。



コイツは強い！

▼ジャンプのタイミングはかなりシビアなのだ。



RAYMAN

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／カプコン
●発売日／8月11日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

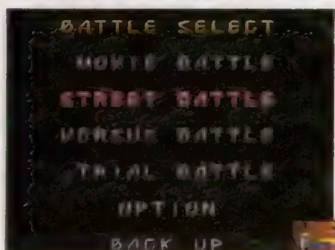
ココが違う! PS POWERチェック!

パッと見、色物ゲーム。編集部でもコイツを立ち上げるだけで人だかりが出来るほどだ。しかし、見た目の奇抜さに騙されてはいけないぞ！ 笑いの要素だけでなく、完成度も相当なもの。キャラはムービーでも操作感覚はほぼIIXなのだ！ 編集部の誰にでも「イイ出来だ」と言わしめたこのゲーム、ストIIファンならずともおススメできる。これを見ると、PSにスプライトが弱いというのが嘘のように思えてくるぞ！ (たむりん)

驚天動地! 実写版『ストII』登場!!

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

注目のカプコンPS参入第1弾はまさに驚天動地の話題作！「ストリートファイター リアルバトル オン フィルム」。ハリウッド映画「ストリートファイター」からキャラクターを取り込んで作られたこのゲーム、確かにイロモノに見えてしまうかもしれない。だがしかし、あの「ストリートファイター」の名を冠する対戦格闘ACTである。中身はバッチリ硬派なゲームになっているぞ。見た目の印象にとらわれず、素直な気持ちでプレイしてほしい。



▼ゲーム性は、あの名作「スパIIX」に限りなく近い。何度でも強調したいんだけど、とにかく見た目で判断してはいけない。



▲選べるゲームモードは4種類。友達を呼んで対戦するもよし、一人で精進するもよし、映画の主人公（ガイル）気分を味わうのもまた、よし。

バトル

対戦を楽しむモードは、1PVSCOMと1PVS2Pの他にも、格闘家指数を測るトライアルモード、映画のストーリーに沿ったムービーモードの2つが用意されている。

コンフィグ

ゲームの難易度、1ラウンドの時間、攻撃ボタンの配置などを変えられる。自分の一番やりやすいベストの配置に合わせよう。対戦モードでは、ハンデもつけられる。

実写だからこうなった! 春麗 VS キャミイ



▼写真では伝わらないのが残念だが、声がキュートなキャミィ。

▲実際の設定に合わせて、グッと大人っぽくなった春麗。

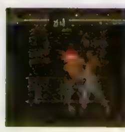
ムービーモード



▲進むコースによって、闘う相手やシーンが変わってくる。

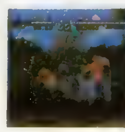
今作品のメイン、ムービーモード。プレイヤーは主人公ガイルを操り、次々と現れる相手を（決して敵ばかりではない）倒して制限時間内に事件を解決するのだ。途中にはコマンド選択による分岐があるという、異色のバトルモードになっている。

VSディー.ジェイ



「スパIIX」では苦戦を強いられた、ディー．ジェイ。ガイルとは必殺技の系統が似ているので、何をやるにしても相殺し合う可能性が高いのだ。

VSサワダ



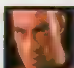
今回の新キャラクター、キャプテン・サワダ。対ガイルに限らず、その充実した必殺技はすべてのキャラクターにとって驚異となるだろう。

各キャラクターの特徴と スーパーコンボの使い方

「スパIIX」で初登場したスーパーゲージ。これは必殺技を使うか、相手に攻撃を当てるかするとゲージが溜まり、「スーパーコンボ」と呼ばれる特殊な必殺技を出せるようになったり、通常の必殺技がパワーアップしたりするのだ。



ガイル





▲ソニックブームをパワーアップさせると2発出せる。サマーソルトもかっこいいぞ！

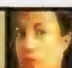
キャミイ





▲キャノンスパイクは距離がのびて、相手が燃えるようになる。スパイラルアローでも燃えるぞ！

チュンリー





▲スピニングバードキックは飛行軌跡が山なりに変化する。気功拳は赤く変化するぞ。

Captain Sawada
キャプテン・サワダ

今回のニューヒーロー、日本代表？　のキャプテン・サワダ。その実力は最強クラスなのだ。

大和魂

ハリウッド映画「ストリートファイター」で初登場したキャプテン・サワダ。最初に断っておくけど、サワダは強い。最もイロモノくさい雰囲気を漂わせながら、実は使える必殺技がそろっているという、まさにこのゲームを象徴するかのようなキャラクターなのだ。それでは、一つ一つの必殺技を見ていこう。まずは手裏剣投げのような「百殺イズナ切り」。春麗の百烈キックとほぼ同じだ。連射することで出し続けることができる。次に「サワダスペシャル'95」。これは中間距離から飛び込んで浴びせ蹴りをくらわせるというもの。コマンドを3回まで連続入力することでヒット数が増える。ただし、はずすと着地時のスキが大きいので注意が必要。ゲージを溜めてパワーアップさせると、1回のコマンドで最後まで出るようになる。3つめは最も多用することになるだろう「獄殺自爆陣」。その場にしゃがみこんで腹を割っさばき、噴き出た血で相手にダメージを与える謎の技だ。まさに「熱血」漢サワダらしい技。これに関しては右のコラムを参照のこと。そして最後にスーパーコンボ「カミカゼアタック」だ。バンザイしたまま相手に突撃だ！　必殺技で迎撃されようが、かまわず突撃する様は、まさに日本男児ここにあり！　爽快感はバツグンだぞ!!



◀「サワダスペシャル！」のかけ声とともに相手に突っ込む捨て身の大技だ。コンボにも組み込める。



◀サワダの熱くたぎる血が相手に襲いかかる「獄殺自爆陣」。スーパーゲージが溜まっていると、黄色に変色する。胃液なのか？



◀必殺技のひとつ、「百殺イズナ切り」音速でチョップを連打する。飛び道具では無いので注意。接近戦に強い。



◀「カミカゼ」の声とともに、バンザイのポーズで相手に突撃する。相手が飛び道具で迎撃しようが突進技を出そうが、かまわず突き進むのだ。



日本・男・澤田
切腹・撃・神風

ハラキリを徹底活用せよ!!

サワダ最強の必殺技「獄殺自爆陣」、通称ハラキリ。その攻撃判定の広さと当たりの強さは「万能」とさえ言えるレベルかもしれない。特に攻撃判定が上方向に広いことから、対空技にはもってこいだ。起きあがりに飛び込まれても、おちついて対処すれば大丈夫。こちらから攻める場合でも連続技に組み込んだりカウンターで当てたりと、応用が利く。スーパーコンボゲージでパワーアップさせると黄色に変色し、相手の飛び道具を跳ね返すこともできるようになる（通常時でも相手の飛び道具を消すことはできる）。

対空



起きあがり



連続技



ベガ



▲スーパーコンボは、爪を突き刺した後に相手を投げてしまうという荒っぽい大技だ。

ホンダ



▲スーパー頭突きにひねりを加えて、破壊力を倍増させる。画面写真で止めてみると……（笑）。

リュウ



▲その場で高速回転する竜巻旋風脚を出す。レバー入力で進む方向を決定できる。

サガット



▲タイガーショットを上下に1発ずつ撃つ。飛び込んで避けることも難しいヤッカイな技だ。

バルログ

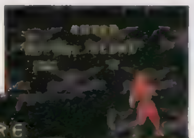


▲ダッシュストレートにオーラをまとう。投げ技の頭突きもパワーアップするぞ！

これまでの経験と知識は活かせるか

過去の「ストII」シリーズで得た知識と経験は、このゲームでも活用できるのだろうか？　結論から言えば、ほぼすべてバッチリ活用することができる。飛び込みめくりキックやジャンプ技から地上での通常技への移行(連続技)、通常技キャンセル必殺技など、今までに得た知識はほとんどそのままＯＫだ。操作感覚も、ほぼ『スパII X』と同じである(ジョイスティック使用時)。ただし、極一部の技グラフィックが変化していることと、これまで以上に連続技がつながりやすくなったことには注意が必要かもしれない。

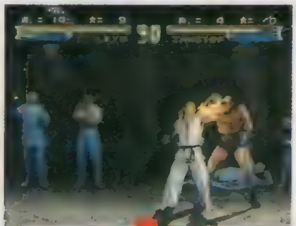
新モード トライアルモード




◀プレイヤーの技量を測り、闘いの結果で「格闘家指数」という評価が出るのだ。

アッパー昇竜拳

リュウ、ケン、サガットなど多くのキャラで使える基本的かつ破壊力あふれるコンビネーション。マスターしたいテクニックのひとつだ。最初のアッパーを接近して深く当てるのがコツ。




Sコンボ連続技

アッパー昇竜拳よりも難度は高いが、そのぶん破壊力は段違いに大きい。コマンドの入力には練習が必要となるだろう。キャラクターによっては連続技につながらないものもある。




キャンセル技

脚払いなどをキャンセルして飛び道具を当てる。これもまた基本的なコンビネーション。相手との間合いを取りたいときに重宝する。飛び道具を必殺技に持つキャラは必須のテクニック。




〇 ストIIの経験が生かされるもの



リュウの弱脚払いから立ちアッパーもつながる。左の例に挙げた技は、ケンの飛び込みアッパー昇竜拳と呼ばれるコンビネーションだ。飛び込みのタイミングが少しだけ異なるような気もするが、一度つかんでしまえば問題ない。




◀『スパII X』には、他にもかなり多くの強力な連続技が存在した。それらのほとんどが使えてしまうのだ。とりあえず今のうちに復習しておいて損はないと思うぞ。

✕ ストIIの経験が死んでしまうもの

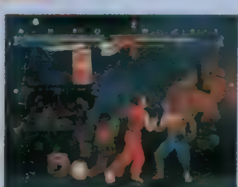


グラフィックの変更からか、つながらなくなってしまった連続技やキャンセルのかからなくなってしまった技も、極少数存在する。例に挙げたガイルのしゃがみ中パンチからサマーソルトへの連携などがそうだ。



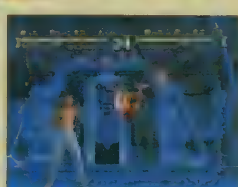

◀他にも、飛び込みや起きあがりのタイミングで微妙な変化が見られた。ただ、よほどの上級者でもない限り気になるレベルではないハズだ。とりあえずはガンガン試してみよう。

ケン



▲昇竜拳の前進距離がのびる。リュウの昇竜拳も同様にパワーアップする。波動拳も２発出る。

ブランカ



▲ローリングアタックが山なりに飛ぶようになる。当たらなかった場合はバウンドする。

ディー・ジェイ



▲エアスラッシャーが２発出るようになる。飛び道具系の技はすべて２連射になる。

ザンギエフ



▲バニシングフラットで相手の飛び道具を跳ね返せるようになる。２連射されても相殺する。

バイソン



▲ヘッドプレスで相手の頭を２回踏む。「屈辱」感に磨きがかかったってところかな。

くるりんPA!

●ジャンル／A・PZG●メーカー／スカイ・シンク・システム
●発売日／発売中●価格／¥3,980
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

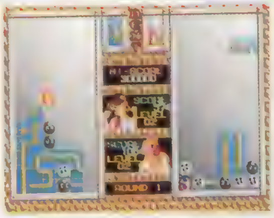
ココが違う! PS POWERチェック!

PSといったら性能の高さがまず思い浮かぶけど、ソフトの定価の安さも、もっと注目されていいハズ。このソフトなんか、ナント定価¥3,980なのだから驚きだよね。この「くるりんPA!」みたいな「よくできているけれど、シンプル」ってゲームは、安い価格でこそ初めて〝お買い得〟と呼べるんだと思う。そんな「おいしいソフト」の提供を実現させたPSって、やっぱりスゴいハードなんだなーと思うな。 (JOH)

爆弾と導火線を利用して大量消しを狙おう!

上手な導火線の利用

オープニング後のデモで、プレイのコツをアドバイスしてくれるので、最初にチェックしておくのをお勧めする。一般に導火線はチョコチョコ消すよりも、長くつないだものを一気に送り込む方が有効なので、工夫してみよう。



▲導火線のつなぎ方は色々ある。全体が長くなるようにするのがベスト。

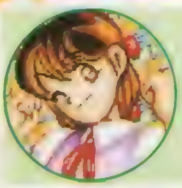
上手な爆弾の利用

爆弾は爆発時に隣接する導火線に着火するので、燃やしたい導火線の近くに配置しよう。互いにつながっていない導火線の間に配置するのが一番基本的なパターンだけれど、導火線の一部として利用する作戦もあるぞ。



▲爆弾は導火線に隣接していれば、爆風で着火することができるのだ。

全キャラの特徴をチェック―自分に攻め方に合わせて選ぼう



如月奈名

奈名ちゃんは攻守のバランスが一番とれているキャラなので、送られたらキャンディーボールを使う…という作戦など考えない普通のプレイでOKだ。



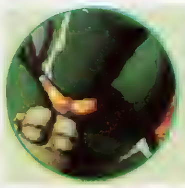
バーニング・キッド

できるだけ長めに導火線を張り、時限式の爆弾を下方に配置、あとは上まで積み上がる寸前にアイテム・ボタン…という〝準備&待ち〟作戦がお勧め。



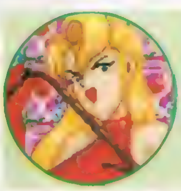
レイン・レオナルド

爆弾の着火範囲が広がるグランドファイヤーと攻撃力の大きなサンダーファイヤーの2種類のアイテムを使いこなせると強力。基本的に上級者向き。



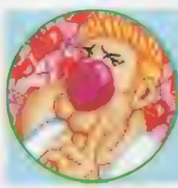
ガブリエルXX

1カ所、導火線を置かないエリアを用意して、雪だるまを縦長に降らせるのがベスト。そのポイントにロシアンドリルを使い、お返しをしてあげよう。



ルビー・ジャネット

爆風の効果範囲こそ違うけれど、レイン・レオナルドと同種のキャラと思っていい。導火線の配置での勝負が苦手な初心者などには向かないキャラだ。



ミハエル・ド・シュペンバーグ

複数のラブリーロケットを下方に配置して〝待ち〟に入るのが定石パターン。雪だるまが大量に送られるのを待って、一気に送り返そう。お勧めキャラだ。



ジミー

ライオンは〝雪だるま消去〟〝攻撃〟〝爆弾〟と幅広い効果を持っているけれど、どれも中途半端。大量送りがしにくいので、あまり強くないのだ。



ナタクーショ

性格的にはジャネットとミハエルの特徴を兼ね備えている。しかし、実際のところは使いにくい上に大量送りもしにくいので、イマイチのキャラだ。


SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンRPG
エメラルドドラゴン
EMERALD DRAGON
ED
愛と勇気の冒険に飛びたとう!
発売中
NEW ON SALE
この夏ついに、伝説のRPGがよみがえった!
真実の感動をぜひ味わってほしい。
MEDIA MIX PROJECT
発売中 電撃攻略王
エメラルドドラゴン
公式ガイド Ⅰ世界編
公式ガイド Ⅱ攻略編
■定価 各680円
発売中 電撃CD文庫EX
エメラルドドラゴンSFC
ゲームミュージックアルバム
■税込み価格 1,980円
発売中 電撃文庫
『エメラルドドラゴン』
〈上〉〈下〉 ■定価 各500円
8/10 発売予定 電撃コミックスEX
『エメラルドドラゴン
4コマギャグBOMB』
■予価 880円
9月 発売予定 Dセレクション
『エメラルドドラゴン
OFFICIAL FAN MOOK』
■予価 2,000円
その他ぞくぞく、メディアミックスプロジェクト進行中!
木村明広画
カレンダープレゼント
ソフトに同梱されているアンケートハガキに答えてご応募ください。
抽選で2,000名様に、木村明広オリジナル96年版カレンダーが当たります。
電撃ソフト第1弾
定価9,800円(税別)
スーパーファミコン は任天堂の商標です。 ©メディアワークス ©グローディア ©ライトスタッフ
原作/飯 淳 監修/桝田 省治 サウンド/福田 裕彦 企画/佐藤 修 イラスト/木村 明広
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
ソフトに関するお問い合わせ▶03-5281-5227(メディアワークスゲーム事業部)
書籍に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス書籍編集部)

他では読めないパワフルで濃いゲーム評価記事

電撃PS ソフトレビュー 12本 DEEPER Lite

ディーパーライト

ユニバーサル バーチャパチスロ

■マップジャパン■ETC
■6月16日■¥6,800



ユニバーサル社の実在のパチスロ台をそのまま再現するシミュレーターソフト。7種類の台を収録。

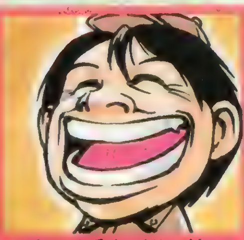
競馬最勝の法則'95

■コピアシステム■SLG
■6月23日■¥6,800



競馬のレース予想ソフト。過去のレース、血統などの資料も充実し、データベースとしても使える。

岩崎啓真



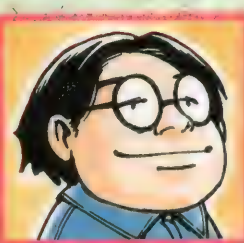
ゲームを愛するクリエイター

最近、ゲームを作る環境についてよく考えます。いまのゲームの作り方では、あまりにもお金と手間がかかり過ぎて、ゲーム制作に関して新人が出てくる余地がほとんどないと思ってしまうのです。もうちょっと簡単にゲームを作れる環境を整えて、個人でもゲームを作れるようにしたい。

ユニバーサル バーチャパチスロ：パチスロシミュレータである。これもゲームとは呼び難いと思うので、点数にはあまり意味がないと思ってほしい。ただ人のいない広い店内を歩き回るのは正直言って、気持ち悪いし意味がない。パチスロのできは素晴らしいと思う。まあパチスロが好きな人なら、これで十分楽しめるのかもしれないよね。 **40**

競馬最勝の法則'95：ゲームではない。データベースと予想しかないのだから、間違いなくゲームではない。で、肝心の予想なのだが、過去のレースを入れてみたら、3つ入れて2つ当ったので、ずいぶんいいソフトなのかもしれない。だが、入力に手間がかかりすぎて、疲れ果ててしまう。もうちょっと入力法を考えてほしかった。 **40**

ウォルフ中村



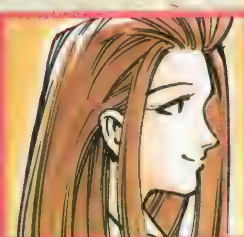
格闘・SPGの好きなベテラン

各メーカーさんにお願い。ゲームを立ち上げると出てくるメーカーのロゴを、スタートボタン等で飛ばせるようにしておいてほしい。何度もプレイする好きなゲームだけに広告的な価値は今さらないし(笑)、プレイするたびにストレスを感じるのは逆効果だと思う。技術的な問題でもない限り、ぜひ！

ユニバーサル バーチャパチスロ：パチスロのシミュレーションとしては悪くないが、ゲームシステムに不備が見られるため損をしている。中でも、打ちたい台へ行くまでが面倒、パチスロの操作性がもうひとつ、手持ちのコイン等の表示が見づらい、といった部分が気になった。目標が実質的に存在しないのも、〝イマイチ感〟に拍車をかけている。 **55**

競馬最勝の法則'95：あらかじめ入っているデータもあるとはいえ、入力作業はかなりの苦痛を伴う（私は7頭分入れるだけで1時間以上かかった）。コントローラでの入力だけに仕方のない部分もあるが、それでもデータの訂正がしづらい点には不満が残る。定期的に最新データを安価で出してくれれば実用にも耐えるだろうが…。 **55**

なんでもゆうこ



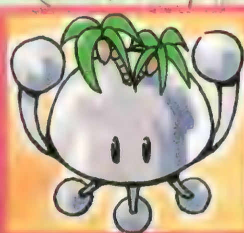
心を持たないおしゃべりムスメ

ディーパーも今回で2回目。ゲームに情熱を注ぐ周りのお兄さんたちに感化されつつ、日夜ゲームにいそしんでおります。そうそう「天地無用！」がPS版で出るそうじゃないですか。遅ればせながらも「天地様」に見入られた1ファンとして、「プロ天」（8月号15P参照）を応援しちゃいます。

ユニバーサル バーチャパチスロ：まず、ズラリと並ぶパチスロ台に圧倒される。7つの階に置かれている人気機種は、どれでも遊びたい放題、もちろんタバコ臭い親父もいない。近未来のパチスロ店を独り占めしたような錯覚に陥る。ポリゴンの台でひたすら攻略も良し、対戦も良しのゲーム。ただ、こんなにたくさんある台に意味はあるの？ **55**

競馬最勝の法則'95：収録情報量がハンパじゃなく豊富。タイム、血統、騎手などからの勝ち馬予想はもちろん、馬や騎手、厩舎などのプロフィールも詳しすぎるくらい入っていて、私なんかが知らないことばかり。データ入力に多少手間取るものの、プロから初心者まで、勝ちたい人の強い味方になってくれることは間違いなさそう。 **60**

メタルライターMUKU



マゾプレイが好きな猿ゲーマー

編集のS様、「ハミングバード」のゲーム化計画ってやりませんか？　ちなみにライブビデオで、客席の前の方でピョンピョン飛び跳ねて1人だけ目立ってる野郎は、会社内のO君です。ファンクラブに入っている彼のためにも実現しましょう。そして一緒に「せつない想い」をみんなで歌いましょう。

ユニバーサル バーチャパチスロ：パチスロに関しては素人なので、操作性などに関して評価してみます。7階もあるパチスロ店内を歩いて移動するんだけど、エレベーターもないから、上の階に移動するには階段を何度も昇らなければならない。またキー反応が軽すぎて、思ったように方向転換することができない。操作性が悪すぎるのでは…。 **40**

競馬最勝の法則'95：今年の3月までの全競争馬・種牡馬などのデータが詳しく入ってるので、多少の古さをガマンすれば、データベースとしての価値はある。ただ検索が異常に遅いのは難。予想ソフトとしては、入力に時間がかかるのはしょうがないか。けっこう当たる確率が高いらしいが、予想は自分自身でする方針なので…。 **50**

イラスト／しろー大野

機動戦士ガンダム

■バンダイ■ACT
■6月23日■¥6,800



長期に渡って支持され続けている超人気アニメのゲーム化。内容はコックピット視点のSTGが中心。

ゲームとしては、メモリーカード未対応、ミッションが単調、複雑な操作系…と問題だらけである。だがこのゲームは明らかに、昔「ガンダムを操縦したい」と思っていた人が感情移入するには十分な作品になっている思う。だから、好きな人にとっては少々の欠陥も無視できる満点ゲームではなかろうか？

65

使用ボタン数が多い。私はコントローラの持ち方を変えることで対処した（ⓧ=親指、▢&△=人差し指、△&R1&R2＝中指）けれど、それでもプレイしにくかった。ゲーム自体は「可もなく不可もなく」といった感じ。雰囲気作りと難易度調整はうまいのだが、セーブとデモのスキップができない点は×。

75

ビジュアル面は申し分ないほど美しい。懐かしの戦闘シーン満載で、古き良きガンダムファンなら、一目で買いだと思うだろう。これだけ臨場感あふれる戦闘シーンに比べて、原作のキャラクターが無視されてしまっているような。キャラクターを色を押し出していれば、もっとバトルに感情移入できたはず。

70

僕にとってガンダムはアニメの世界に生きているので、このポリゴンによるガンダムワールドは手放しで喜べないものがある。ガンダムの核でもある人間ドラマを排除しているのが大きな理由だ。MS戦に徹したこだわりはわかるけど、逆にそれだけってのが不満材料かも。それにマチルダさんが登場しないし。

75

アクアノートの休日

■アートディンク■ETC
■6月30日■¥6,800



海底を探索して魚と交流したりする新しいタイプのゲーム。漁礁を作ったりして能動的なプレイも可。

この点数には自信はない。というのも、このゲームには事実上目的がなく、魚と会って遊ぶのが面白いと思えるかどうかで勝負が決まるゲームで、好き嫌いがはっきりあるからだ。僕は波長が合ったらしく、非常に面白かったが、万人向けでないのはあきらかだろう。ちなみに画面や音のできは素晴らしい。

85

ストーリー性やゲーム性を求める人、すぐに結果が出ないとイライラしてしまう人には向かないが、のんびりと海底散歩をしたい人なら楽しめる。魚と仲良くなれると楽しいし、深いところでいきなり大きな魚と出会うと怖いほど（飲み込まれるかと思った（笑））。操作も簡単なので、マイペースで楽しんでほしい。

75

美しいグラフィックの海の中を潜水艦で自由に進んで行けば、まるで昔からそこにいたような魚の群れに出会う。音を鳴らして魚とコミュニケーションしたり、自分と魚だけの漁礁を作ったりと、今までに味わったことのない爽快感を満喫できる。ゆったりとゲームを楽しんでみたい人にお勧めのソフト。

90

海底を散策して、お魚とお友達になる環境ソフト。グラフィックや操作性も含めて、海底散歩のシミュレーターとして抜群のデキではある。ただ、それに興味が持てないと、かなり退屈かもしれない。魚が増えてくれば、それをボーッと見てるだけでも、それなりに楽しいけど。せっかちな人には向かない。

60

アークザラッド

■SCE■RPG
■6月30日■¥5,800



戦闘がSLGタイプで、ストーリー性を重視したRPG。成長させたセーブデータは続編で使用可能。

まずエンディングまで行って、ちょっと待ってくれと思ってしまった。いくらなんでも引きが強すぎて、これから半年待たせるのはつらいと思う。グラフィックと音はPSならではのもので、非常に美しい。あと操作系にはイマイチの印象。コントローラを見ずにプレイするとかなり操作ミスをしてしまった。

75

惜しい部分が多い。戦闘アニメのスキップ不可、画面端のキャラがカーソルで隠れる、基本的に戦闘中でしか装備不可、肩透かしを喰らった感の××等。それゆえにおススメはしないが、悪い作品でもない。本筋のみを追っていけば8時間程度でクリアできてしまうものの、おまけイベントもそれなりにある。

70

完成された空想ファンタジーの世界に、声入りのコミカルなキャラクターがとてもほほえましかった。しかし、無駄な経験値上げの作業がないためか、サクサク進み過ぎた点と、ストーリーが盛り上がりに欠けていた点に物足りなさを感じた。難易度は全体的に易しめで、どちらかというとロープレ初心者向け。

70

物足りないってのが、クリアしての印象。聞くところによると、もともと第2部と合わせて、1本のお話だったことを考えると、前半部分しかないということになる。それなら価格を安くして、第2部との間隔をもっと短くするべきだと思う。僕自身はあまり期待していなかったので、それほど失望感はない。

70

ファルカタ アストランパードマの紋章

■ガスト■SLG
■6月30日■¥6,800



ボードゲームの要素も持ったシナリオSLG。4人までの多人数プレイもサポートしている。

戦闘には妙な味があり、見ていて笑える。だが、まず難易度がとんでもない。これをクリアするにはずいぶんな執念が必要だ。それから操作関係で納得いかない点が多い。例えばメニューの選択が3次元風で、やっていて分かりづらいことこの上ないなど。あと一歩作り込めば面白くなったと思うのだが。

40

ボードゲーム的な要素を持ち込んだ点や多人数プレイが可能な点は評価に値する。だが残念なことにコンピュータゲームとして成り立っているとは言いがたいのだ。情報が得にくい（操作が煩雑、方法自体ない等）ことがそのいい例。第一章からクリアするまで、同じことを繰り返すハメになるのもちょっと…。

50

プレイするうちに初めは理解しにくかった部隊の操りかたや、他のパーティとの交渉などが、除々に楽しくなってくる。大勢で遊べば、さらに白熱するゲームと見た。これでキャラクターの表情までわかるようなグラフィックだったらな…。コマンドの説明不足も、とっつきにくさの原因になっていると思う。

75

バランスがかなりきつくて、能力値が上がりにくいので、弱いキャラは必然的に強いキャラと入れ換えることになる。そのためキャラに感情移入しにくい。またキャラを仲間に入れるときは名前も能力もわからないという不親切さもある。ただ、わらわらと闘う戦闘に味があって結局最後まで遊んでしまった。

45

エースコンバット

■ナムコ■STG
■6月30日■¥5,800



最新鋭戦闘機を操りドッグファイトを楽しむゲーム。ビギナー・エキスパートの2モードが選べる。

この点は甘いかも知れないが、フライトシミュレータの要素とゲーム的な要素が絶妙のバランスでミックスされ、素晴らしいゲームになっていると思う。あえていうなら、真剣にやると一日で終わってしまうので、ちょっと短すぎることが不満点。あと2P対戦はフィールドが狭すぎて、あまり楽しめない。

85

主人公は傭兵、F－14やA－10を買える、峡谷等を進行する面もある…となると気分はもう「エリア88」(笑)。操作感は良好だし、難易度や操作方法も複数用意されているので、初級者から上級者まで楽しめる。対戦も予想以上に燃えるし。ロード時間がやや長い、一部のデモを飛ばせない、の2点は減点材料。

90

オープニングデモ、エンディングのCGは何度見ても飽きないほどカッコイイ。難しいかなと思っていた操作も、一度飛び立てば間もなく感覚をつかめた。業務用「エアコンバット」に負けないドッグファイト、戦闘機がすれ違う瞬間のスピード感など、気分はパイロット。これでGがかかればなあ。

85

コックピット視点より、自機を後方から見た視点の方が、スリルがあってオモシロイ。なんとなく「アフターバーナー」っぽく遊べるしね。「バーナー」ほどドッグファイトとしての迫力があるわけではないが、空中戦の熱さや空母爆撃の興奮など、何か燃えるものがある。純粋なシミュレーターではない点が◎。

85

動画でパズルだ ポップクプー

■アジェンダ■A・PZG
■7月7日■¥5,800



ひとつひとつのピースが実写を含む動画というところが新しい絵合わせパズル。絵も音も自作できる。

ゲームそのものが楽しく、その上、オリジナルの絵を書いて、音をつけて自分のゲームまで作れるのだから、非常にいいソフトだと思う。ではなぜこの点かというと、やはり動く絵のパズルというのはずいぶん難しくて、おまけに目がすごく疲れるから。そこらへんの工夫が少し足りないのではないかと感じた。

70

動画だけに全体的に難易度が高い(簡単にすることも一応できる)、正解したパネルのワクが見づらい、といった難点はあるが十分に楽しめる。操作感も良好。だがこのゲームの一番のポイントは、絵や曲をエディットできることにあるだろう。機能もそこそこあるし、マウスにも対応している。正直いって驚いた。

75

ひーん、難しいよー。パネルを入れ替えるのだって一苦労なのに、どうしてアニメーションして混乱させるか。しかし「おえかきモード」は二重丸。自分で描いた動画に曲までつけることができて、さらにはパズルにできちゃうスグレもの。ようやく完成させた絵が動くのは感動。でも凝りすぎちゃって超ムズ。

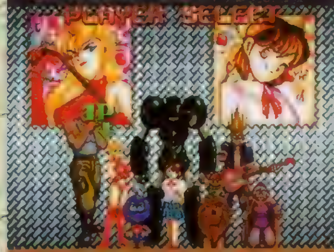
65

動画パズルで、タイム制限ありのモードは、その制限がキツイと思う。36分割以上になると、手におえなくなった。しかもヒントとして完成図(静止画)が見れるんだけど、肝心の動画部分を隠してしまうので意味がないような気がする。それよりもお絵書きと作曲ツールの方が、個人的に気に入っている。

65

くるりんPA!

■スカイシンクシステム■A・PZG
■7月7日■¥3,980



導火線と爆弾をつないで相手にダメージを与えるという落ちものパズル。定価が低いのもポイント。

今までの落ち物から一捻りされていて楽しめる。ただ、導火線を繋ぐのはずいぶん難しいので、繋ぐのが簡単なパーツがあと1つ2つあればいいと思った。あと、キャラ格差が非常に大きいのと、1プレイの難易度が異様に高く、ノーマルではボコボコにされてしまうのが気になった。でもこの値段ならお勧め。

75

「落ちモノの水道管ゲーム」的なゲームなのだが、意外と目新しさを感じた。操作感も悪くない。ただ、一部の処理(置くタイミングによってはブロックが別々に回転してしまう)には不満が残る。キャラの能力差が大きすぎる点も気になるものの、対戦を含めそこそこ遊べる。価格設定が低めなのもうれしい。

65

導火線や爆弾の配置によって「雪だるま」の消え方が全く違ったり、敵キャラによってアイテムの使い方を変えたり、といったアイデアはおもしろい。ただ、それ以外に目立った個性がなく、通常の落ちモノの域を脱しきれていない。キャラごとに攻撃法が違うのだから、もっとハデなアクションでも良かった。

65

あまり期待していなかった割には思わぬ拾いもの。連鎖や逆転の爽快感もあるし、キャラクターの個性も考えられてある。この個性はジャマなブロックの消し方に影響するので、キャラの逆転のしやすさにも関係してくる。でも、キャラの強さの差がかなり大きい点が気になる。この価格なら、十分遊べるが･･･。

60

実況パワフルプロ野球'95 開幕版

■コナミ■SPG
■7月14日■¥5,800



すでに発売中の『パワプロ』の最新版。データだけでなく、システム部分にも改良が加えられている。

相変わらず打つのが難しい。あと少し打ちやすくても良かったのではないかと思う。だが、野球ゲームとしての完成度が高く、データが新しいのだから、SFCとかの過去の作品を持っていない人は買っても損はないのではないか。前作よりも全体的に速度が上がった印象があり、やっていて気持ち良かった。

75

新データになった、練習モードがついた、操作方法が複数用意された、といったところが外見上の変更点。だが中身はそれ以上に変わっている。カーソルの移動速度が速くなり、打った瞬間の処理も変わった(守りにくくなった)ため、別ゲームと化しているのだ。COMは賢くなったが、前作の方が遊べたと思う。

65

各モードとも、早速95年最新データが元になっている。シナリオモードでは、緊張のため手に汗握ってしまった。選手のクセまで一つ一つ再現してあって、ファンなら思い入れバッチリ。苦手なプレイはキャンプモードで徹底的に攻略できるのもウレシイ。たまに実況がズレてしまうのがCDの悲しい所か。

70

バランス的に打高投低になり、初心者でも楽勝で勝てるようになった。その意味では非常になじみやすいのだが、COMに穴が目立ちすぎる。ここに投げてれば簡単に打ち取れるというコースがいくつか存在し、点を取られる気がしない。打球の飛び方がちょっと疑問だが、こだわりがなければ遊べます。

60

Jリーグ実況ウイニングイレブン

■コナミ■SPG
■7月21日■¥5,800



コナミが初めてポリゴンを本格的に使った3Dサッカーゲーム。しゃべりまくる実況音声もすごい。

フィロソマ

■SCE■STG
■7月28日■¥5,800



ステージごとに全く違うスタイルで展開するSTG。ゲーム中に入るCGムービーが非常に美しい。

今月の総評

今回は久々にタイトル数も多く、またプレイに時間のかかるものも多く、レビュアーたちもかなりたいへんだった。しかしそれでも数本のソフトを発売までに取り上げることができないのが残念。その辺の情報は次号以降なんらかの対策を考えている。

さて、今回はおすすめが少なくて2タイトルしかない。1本は全員が選んだ『エースコンバット』。そしてもう1本は、1人が選んだ『アクアノート』。2本とも、発売前の期待よりも実際遊んだときに良い印象を持ったユーザーが多かったようだ。その点、期待の大きかった『アークザラッド』は損をしてしまったかの印象。なるべく先入観は排除して公正な評価をしているレビュアーたちも辛目だった。あとは「パチスロ」「競馬」のゲームではないソフトが目についた。この分野でも革新的な優れた1本が期待される。

岩崎啓真

Jリーグ実況ウイニングイレブン 70

サッカーゲームとしては粗いと思う。必殺シュート（確実に入る位置がある）や、分かりづらい操作と先行するSFCのサッカーを見習ってもらいたかったところは多々あるのだが…実はこれが妙にハマる。しばらくプレイしていると妙に実況に味が出てきて、楽しめてしまう。ちょっと変なゲームだ。

フィロソマ 65

圧倒的なムービーの演出と、多彩なシューティングのモード…だが、ゲーム内容は貧弱。これをどう評価するか。本当に難しいところだ。シューティングとして見た場合には、納得の行かない武器選択、操作性、当たり判定と、ほめられたものではないが、本当にムービーは必見と言うしかないクオリティだ。

お勧め品は「エースコンバット」。それからスポーツゲーム2本、「アークザラッド」、パズルゲーム2本はまず一応及第点だと思う。

今回の作品は好き嫌いが極めてはっきりするだろう「アクアノートの休日」、それからゲームではない「競馬最勝の法則」、「バーチャパチスロ」を除けば、若干難易度の問題はあるが楽しめる作品が多いと思うので、保証はできないが基本的に買って損した、と思うことはほとんどないと思う。

ウォルフ中村

Jリーグ実況ウイニングイレブン 75

プレイ感覚が従来のサッカー物と大差ないため、違和感なくプレイできる（あまり3Dの恩恵を受けていない、ともいえるが）。操作感は悪くないし実況も楽しい。ただ、COM戦は成功率の高いシュートがあるためイマイチ盛り上がりに欠けるかも。操作方法に関して、取説に記載されていない要素があるのは×。

フィロソマ 50

目新しさはあるがSTGとしてはガッカリなデキ。私でもノーマルレベルをクリアできたことはうれしかったが、これとて「頭脳的な攻略」や「ギリギリでの弾よけ」といった部分とは無縁の「ひたすらボムで切り抜ける」という強引な戦法が通じたため。CGや演出（ムービー含む）は素晴らしいのだが…。

今回は「決して悪くはないが、もう少しおもしろくできたはず」と思える作品が多かった。そんな中、一番ハマったのは『エース』。ハードランクでのプレイが燃える（特に対空ミサイル網を突破するところ）のだ！　『アーク』は単純作業の繰り返しになるが、それに耐えられれば30時間は楽しめる。『ガンダム』は少しやり込めば「EASY」モードを誰にでもクリアできる点がうれしい。原作に思い入れのある人ほどハマれるはず。人を選ぶが、『アクア』も○。

なんでもゆうこ

Jリーグ実況ウイニングイレブン 75

「えっ、これがアルシンドなの？」っていうポリゴンの選手なんだけど、キーパーのリアクションや、オーバーヘッドなど、動きに関してはほとんど違和感がなかった。アングルが3段階変わるのだが、近い視点だと周りの選手が見えず、遠ざけると細かい動きがよくわからなくなる。お願いだから実況さん、落ち着いて（笑）。

フィロソマ 70

SF映画のように美しいデモシーンに、思わずため息。縦、横、斜めスクロール、3D視点と、様々なシューティング形態が堪能できた。しかし、敵の攻撃が単調だったり、そうかと思えば異常に手ごわかったりと、コンティニューなしでは進めなかったのも事実。ストーリーも、もっと練り込んでほしかったな。

『アクアノート』はスゴイ。時間を忘れてポリゴンの魚と戯れているうちに、なんだかホッとしてしまった。今回ぜひプレイしてほしい一本。もう一つのお勧めは、『エースコンバット』。ドッグファイトでつい熱くなりがちだけど、頭のどこかでは戦闘機を操縦している自分を常に認識しているという、妙なバランス感が心地よかった。個人的には『ファルカタ』に一番ハマれた。コツコツとターンを繰り返す作業と、戦略モノ好きのプレイヤーなら、向いてるはず。

メタルライターMUKU

Jリーグ実況ウイニングイレブン 80

タイトルの「実況」を「爆笑」に変えたほうがいいんじゃないか？　と思えるほど、ジョン・カビラ氏の実況が笑える。「誰もいな〜い」とか「これは痛そう」など、一時編集部で流行した。ほぼ確実に入るシュートコースがあり、奥の深さはないが、ジョン・カビラ氏のために多少の粗さは目をつぶる。

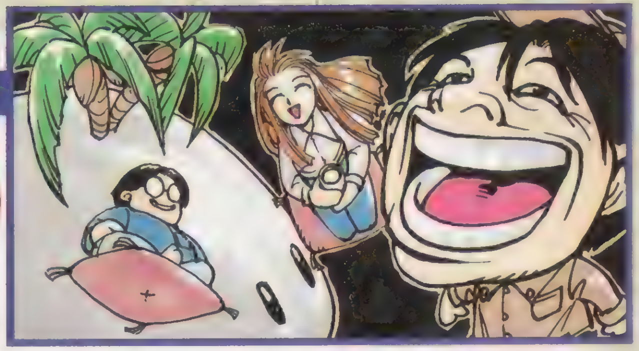
フィロソマ 50

ムービーだけなら満点なのだが、ゲームとして遊ぶと、バランスが雑な部分がかなり多い。アイテムもすぐスクロールアウトして、取り難いこともあるしね。マジメにプレイすれば難しいけど、ボムを使いまくって残機をつぶすいいかげんなプレイの方が簡単にクリアできる。この点からいっても、ホントに雑。

「今月のビンゴ!!」は、『エースコンバット』。最初はシミュレーターくさいとこがイヤだったが、中盤あたりから妙にハマりはじめた。空中戦の追いかけっこが家庭で体験できるのはいい。『ガンダム』はコレクターズアイテム（今やってる『第2次G』の方がはるかにオモシロイ）、『フィロソマ』はムービー鑑賞用。意外にオモシロイのが『Jリーグ』。ジョン・カビラ氏の実況がクセになってやめられない。アーティスティックなミラクルボイスを堪能しよう。

▶▶▶▶▶▶TALK ABOUT THE PS SCENE

DEEPERたちの座談会



読者がPSや本誌に抱く様々な疑問。レビュアー4人がそれらについてまじめに考えてみた。

【読者の疑問もこれで解決】

発売前のソフトは全部レビューしてほしい!?

司会(以下/司)：読者からレビューに関して「発売直前のソフトは全部取り上げてほしい」って意見をよく見るんですよね。

岩崎(以下/岩)：僕は、PSソフトって発売日に買わなきゃいけない理由がどこにもないって思うんだけどね。

MUKU(以下/M)：PSのソフトってどこの店で買っても（ほぼ）同じ値段だし、値崩れすることもないし。

ゆうこ(以下/ゆ)：あと売り切れてからもすぐに再販が出ますよね。

岩：そう。だからレビューを見てからでもいいんじゃないのって。

中村(以下/中)：読者から見れば、学生さんだったら、話題についていきたい！って感じで早く買いたいだろうし。この気持ちは分からなくはないな。でも、原稿は雑誌発売の3週間前くらいには基本的に書き上げてなきゃいけないから。

岩：PSはマスターアップ（開発完了）して1～2カ月で流通に出るから、要はマスター版のサンプルが雑誌のしめ切りに間に合わないことが多いということだよね。

ゆ：なんというか、その辺の事情は読者は知ることができないですからね。

岩：あと、電撃PCエンジンの場合でもそうだけれど、うちのレビューって基本的にゲームクリアが前提じゃん。

M：極端に時間がかかるヤツとかは別だけれどね。こんなに意地になってレビューやってる雑誌はないと思うぞ、マジで。

ゆ：私は先月からレビューに参加させていただいてるんですけれど、皆さんの「評価するならクリアしようね」って気迫に実はプレッシャー感じちゃって（笑）。

M：あ、言わせて。ボクはRPGの記事も書いているんだけれど、そっちでもソフトをキープしたいんですけど（笑）。

司：うん、互いにフル利用する時期は重なっちゃうんだよね、どうしても。

中：私もプライド持ってレビュー書いているから。読者のみんなには本当に申し訳ないんだけれど、待ってほしいって思います。

司：何か別な形でフォローしたいとは思うんだけれど。今度機会があったら皆でまた考えてみたい問題だね。

PS値下げはユーザーにマイナスになるのか

司：29,800円に値下げしたことで、ユーザーから怒りの声も少し聞かれますが。

岩：でもさ、それ言っちゃうとSFCだって25,000円のヤツが今は12,000円で売ってるんだぜ、ってコトになるんだよね。

M：安くしたからって、前に買った人が損する理屈にはならないと思うけど。

ゆ：私はまだ自分のPSを持っていないんですが、早く買った人ってそれだけたくさんPSで遊べたってコトなんですよね。私だったらそう考えちゃいますけど。

司：これからもユーザーが増えることにつながるしね。これについてはSCEの頑張りをもっと評価してあげてもいいかもしれないね。

PSで評価しにくいソフトとは何だろう

岩：ところで最近、PSのレビューしてて困ることが出てきちゃったんだよねー。

M：例えば、どんなところ？

岩：PCエンジンのレビューなら「このゲーム、ビジュアルはいいけれどゲームは××だよね」で終わりにできたの。でもこれがねぇ、PSではできなくなってきちゃったということ。

ゆ：え？　どうしてですか？

岩：例えばゲームとしては駄目だったとしてね、でもビジュアルは「絶対見ろ！」って言いたくなっちゃったらどう評価しようかって。PSになってマシンパワー上がって、グラフィックの表現能力も向上したおかげで、そういうソフトが作れちゃうようになったんだよね。

M：あ、分かる。ボクはシューティング猿だから『フィロソマ』ってゲームとして納得できないトコはある。でもさ、でもさ、ビジュアルだけなら200点あげてもレビュアーとして後悔しないよ（笑）。

岩：これは、本当に、本当～に困っちゃうよね。どう評価していいかって。

ゆ：私はレビューでマニアックにならないような評価をしていますから、ビジュアルが綺麗だと、その印象で点数をつけちゃってますが。アハ、単純なだけかな（笑）。

中：あと、困るパターンといえば、「これはゲームなのか」って感じのジャンルが出てきちゃったのもあるでしょ。

M：あったねー、今月なら「競馬」「パチスロ」「アクアノート」なんかね。

中：我々って基本的にレビューではゲームとして評価してるよね。でも、それだけの評価でいいのかっていう。

岩：ある意味でゲームじゃないものね。これからも出てきそうだけれど、ホントに悩むだろうな～(笑)。

司：今まで前例もなかったから読者もレビューを読む時に戸惑うかも。その辺りの時代の変化みたいなことも考えながら、これからも良質のレビューを届けられたらいいよね。ゲームする時間の確保は大変だけど、レビュアーには頑張ってほしいな。

全国の強者とゲームを通した交流を結ぶ、夢の架け橋

電撃TSアタック

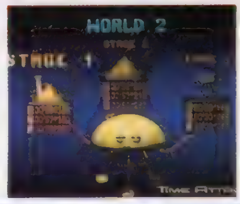
タイム&スコア TIME SCORE

今月から参加のしがいが倍増!!君の挑戦を待っているぞ

さぁ、今月も挑戦に燃える読者が集う電撃ＴＳアタックの時間がやってまいりました！　毎回ご好評につき今月からコーナー名や内容に若干の改良を加えてみたぞ。

また本戦に加えて、新たにオープン種目も開催することが決定。また、トップ入賞者以外にも希望ソフトのプレゼント獲得のチャンスが追加されたのも見逃さないように（当選者の決め方については欄外を参照）。このコーナーではトップには及ばなかったとしても、自分なりに頑張ってくれた記録なら大歓迎。今まで参加を迷っていた人もこれを機会にぜひチャレンジしてみよう。

このコーナーはみんなで作るページなので、新種目のリクエストなどのご意見もドンドン送ってほしい。



◀記録狙いをすると、より一層ゲームを楽しめる。

これが参加の「おきて」

ナムコ 鉄拳

対ＣＯＭのイージーモードでオールクリアまでのタイムを競う。ファイトカウントは２、ラウンドタイム無限に設定しておくこと。使用キャラは裏技で使えるキャラも含めた全18人の誰でもＯＫで、記録集計はキャラ別に行う。トライ中の２Ｐ乱入は厳禁。挑戦する人は、右ページの欄外にも必ず目を通すこと。



SCE ジャンピングフラッシュ！

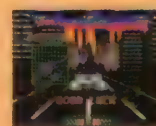
タイムアタックモードのワールド２〜ワールド６までの全15ワールドでクリアタイムを競う。記録の集計はワールド別に行うぞ。ジェットポッドには〝Ｅ／Ｘ／Ｉ／Ｔ〟の４種類があるのを知っているかな？　この入手順番もハガキに書くのを忘れないように（ボス面は除く）。ハガキ１枚で１ステージ分の申告のみ有効だ。

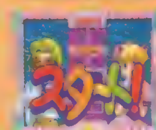


オープン種目も開催決定

これらの種目はトップ１名にテレカを進呈するのだけれど、挑戦者が多ければ本戦扱いに昇格するぞ。『ガンダム』はイージーのモビルスーツ撃破数で競う。記録はオプションモードのスコアランキングを録画しておく。『エースコンバット』はノーマルのクリア時間（自機選択後に最初のミッションを開始した直後〜最終クリア・コール「ミッションコンプリート」が聞こえた瞬間までの時間）を競う。難易度選択〜クリアまでをビデオに記録しておこう。『ぱずるだま』はハードモードのスコアで、『ナイトストライカー』はイージーのスコア（ルートは自由）で競う。この２種目の場合は記録をセーブしておこう。









さあエントリーしよう

記録申請をする時にはハガキに住所・電話番号・氏名・年齢・参加種目・申請記録（内容は以下参照）を書いて送ってくれればＯＫ。メモリーカードなど記録の証拠の提出は入賞者だけだからね。ハガキ１枚につき、１人１種目の申請のみ有効だぞ（『鉄拳』など集計がキャラ別の種目は、ハガキ１枚で１キャラ分の記録のみ有効）。申請記録には『鉄拳』はタイム／使用キャラ、『ジャンピング』はタイム／ステージ／ジェットポッド獲得順番、『エースコンバット』は所要時間（秒単位・自分でストップウォッチで計ってね）／操作モード／ネジコン使用か否か、『ぱずるだま』はスコア／使用キャラ／ルート、『ガンダム』は撃破数、『ナイスト』はスコア、を明記すること。１人で複数種目にエントリーしても構わないけれど、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「〜回目の申告です。前の記録は〜です」と必ず書き添えてね。



▲入賞に備えて記録の証拠はちゃんと管理しておこう。

勝利者への褒美

『ジャンピング』は電撃ＰＳ10月号発表時点で中間発表、11月号発表時に各ステージトップにテレカを進呈。『鉄拳』は18キャラ別に集計して、11月号でそれぞれのトップにテレカをプレゼント。オープン種目では、10月号で中間発表、11月号でそれぞれの優勝者にテレカを贈呈の予定。ただし、応募者が多い種目については上位入賞者（複数の可能性もあり）に希望のＰＳソフトをプレゼントするぞ。不正防止のため、入賞者には〝編集部から連絡の上〟でメモリーカードを送ってもらうからね。10月号発表分のしめ切りは８月６日（当日消印有効）。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館５階
電撃プレイステーション編集部
電撃T&S係まで

●入賞外の人へのＰＳ希望ソフト・プレゼントー当選者決定方法●まず、今月集計分の参加総数（数値a）を算出。参加数の最も多い種目から〝ザ・ランキングチェック〟の紙面配置の順（今月なら『ジャンピング』→『リッジ』→『鉄拳』→『モータートーン』）に数値aを勘定していって、数値aのちょうど１／４・１／２・３／４番目（数値aが100なら25・50・75番目）の人を当選者とするからね。どう？　これなら誰でもチャンスがあるでしょ！

全国の上位を占めた強者中の強者たち

全国トップレベルに輝いた強者たちをここに紹介しよう。ちなみに集計が終了した種目でも送られてきたハガキの集計作業は続けているのだ。ある程度ハガキがたまった場合は、臨機応変にこちらのページでも掲載しく予定だぞ。さてここでビッグニュース。来月からは「ゼロ・ディバイド」の新種目設立が決定！　格闘ゲームのファンの人、どうぞお楽しみに。

鉄拳　イージーモードキャラ別クリアタイム

一八	1位	おさる	千葉県	0'55"50
ポール	1位	岩谷直行	島根県	1'06"18
ジャック	1位	はれすて	千葉県	1'06"40
吉光	1位	アノネノネ	千葉県	2'28"37
ミシェール	1位	はれすて	千葉県	1'18"28
熊	1位	岩谷直行	島根県	1'34"83
王	1位	MON	神奈川県	2'47"15
アーマーキング	1位	渕上将和	鹿児島県	1'37"46
巌竜	1位	中田孝一	東京都	2'08"43
州光	1位	綺萌	滋賀県	3'38"36
平八	1位	小林孝	埼玉県	1'19"98

※10月号発表時点での優勝者にはテレカをプレゼントするのだけど、それに加えて好きなPSソフトもプレゼントすることが決定！　その特権は、各キャラ優勝者18名の中から抽選で10名に与えられるので、このチャンスを見逃さないようにしよう。ちなみに、デビルカズヤ／ロウ／ニーナ／キング／李／アンナ／P.ジャックの7キャラは今月募集分に参加できなかったので特に狙い目だ。

モータートゥーン・グランプリ　タイムアタックキャラ別タイム

ロック	1位	IDK	東京都	2'00"992	使
ジーン	1位	IDK	東京都	2'04"703	使
ペンギン	1位	麦倉聡子	東京都	1'57"499	使
ラプター	1位	バルカンパンチ	愛知県	1'40"246	使
ボルボックス	1位	IDK	東京都	1'41"872	使

ジャンピングフラッシュ！　タイムアタック　ワールド1合計タイム

1位　のぶ　／　福岡県　／　0'59"666
(STAGE1：24"283　STAGE2：19"850　STAGE3：15"533)
2位　小林由男　／　新潟県　／　0'59"949
(STAGE1：24"333　STAGE2：19"883　STAGE3：15"733)
3位　岡崎良治　／　千葉県　／　1'00"332
(STAGE1：24"083　STAGE2：19"916　STAGE3：16"333)
4位　スーパー花火　／　鳥取県　／　1'00"548
(STAGE1：24"366　STAGE2：20"116　STAGE3：16"666)
5位　赤羽訓幸　／　千葉県　／　1'00"866
(STAGE1：24"100　STAGE2：20"100　STAGE3：16"666)
ワールド別平均　1：24"233　2：19"973　3：16"066

リッジレーサー　タイムトライアル　車種別トータルタイム

#13	1位	和久井一宏	千葉県	2'28"658	MT	使
#2	1位	行木秀仁	千葉県	2'39"607	MT	使
#3	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'43"001	MT	無
#4	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'44"207	MT	無
#5	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'43"669	MT	無
#6	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'36"630	MT	無
#7	1位	行木秀仁	千葉県	2'40"818	MT	使
#8	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'40"340	MT	無
#12	1位	ぎゅ？	岡山県	2'32"673	MT	使
#15	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'43"844	MT	無
#16	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'37"252	MT	無
#17	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'39"144	MT	無
#18	1位	徳永幹夫	神奈川県	2'39"814	MT	無

●キミの実力はどれくらい？
ザ・ランキングチェック

今月もスペースが許す限り、全体ランキング表を載せたいと思うので、自分の実力チェックに利用しよう（『モータートゥーン』は2号からの募集分の累計で計算しています）。

ジャンピングフラッシュ！

10位	1：24"533	2：20"016	3：16"783
20位	1：24"783	2：20"250	3：16"433
30位	1：24"766	2：20"133	3：17"050
50位	1：25"183	2：21"316	3：16"233
70位	1：25"783	2：21"133	3：17"366
90位	1：25"950	2：21"166	3：18"066
100位	1：25"450	2：21"566	3：19"200
200位	1：26"083	2：21"883	3：20"966
250位	1：25"950	2：23"016	3：21"900
300位	1：31"033	2：23"600	3：18"400
350位	1：29"133	2：23"233	3：23"633
400位	1：33"683	2：25"850	3：20"400

※この種目への参加者は489名でした

リッジレーサー

#13	4位	2'33"476	8位	2'34"414
#2	2位	2'41"771	4位	2'50"920
#3	3位	3'02"066	6位	3'05"837
#4	6位	3'08"033	12位	3'21"591
#5	2位	2'55"555	4位	3'05"679
#6	7位	2'57"733	14位	3'03"891
#7	2位	2'42"612	4位	3'33"636
#12	2位	2'34"984	4位	2'35"643
#15	2位	3'09"720	3位	3'09"844
#16	2位	2'54"567	3位	3'02"484
#17	2位	2'42"417	3位	3'01"832

※これらは上位1/3、2/3に相当する記録です。＃8、18は参加者1名でした。

鉄拳（中間報告）

三島一八
参加者5名
2位　1'34"18
3位　1'57"90
4位　2'00"11
5位　2'17"73
※これからの対応に期待！

ロウ
今回の参加者はなし。2P乱入を使っていないなら、前号までの記録を再応募してくれても大歓迎なのだ。

キング
今回の参加者はなし。確認しておくけれど、2P乱入可能だった期間のハガキは今回の集計に含まれないぞ。

李　超龍
今回の参加者はなし。募集が初めて開始されたキャラなので、まだ優勝タイムは未知。奮って参加しようね。

アンナ
今回の応募者はなし。数少ない女性キャラの使い手の諸君は今がチャンス。自慢のタイムで応募しよう。

巌竜
参加者5名
2位　2'15"68
3位　2'16"63
4位　2'40"00
5位　2'40"11
これからがおもしろくなりそう。

デビルカズヤ
今回の参加者はなし。一八のテクがそのまま使えるので、狙い目のキャラと言えるだろう。

ジャック
参加者2名
2位　2'29"71
このタイムアタックを盛り上げるためにも、キミも挑戦のハガキを出してね。

吉光
参加者3名
2位　2'44"98
3位　2'57"63
もともと人気薄のキャラなので最も優勝に近いキャラかも？

熊
参加者1名
応募者がそのままトップなんて寂しいぞ。キミの応募ハガキで勝負を一挙に盛り上げよう。

P.ジャック
今回の応募者はなし。力まかせにワザを繰り出す魅力にとりつかれた人は、挑戦してみてはどうだろうか。

州光
参加者1名
タイムアタック向きのキャラでないので敬遠する人が多い。それだけに優勝も狙いやすいね。

ポール
参加者4名
2位　1'49"73
3位　1'57"46
4位　2'22"26
※このキャラもまだまだタイムは延びるハズ。

ニーナ
今回の参加者はなし。これら参加者の少ないキャラなら、テレカ獲得もしやすいので、ぜひ挑戦してみよう。

ミシェール
参加者2名
2位　1'47"68
このキャラもまだまだ記録は塗り替えられるだろう。君の活躍を待っているぞ。

王　椋雷
応募者1名
今回の応募者はなし。新キャラは限り無い可能性が秘められているので、オススメなのだ。

アーマーキング
参加者3名
2位　1'37"70
3位　1'45"98
1位と2位のタイム差に注目！優勝争いが一番楽しみだね。

三島平八
参加者7名
1位　1'20"25
2位　1'28"45
3位　1'31"13
4位　1'31"31
5位　1'46"61
6位　2'14"46

モータートゥーン

ラプター………参加者10名
3位　1'40"857　6位　1'43"018
ペンギン………参加者115名
30位　1'58"415　60位　1'59"300
ロック…………参加者135名
40位　2'03"697　80位　2'04"554
ボルボックス…参加者6名
2位　1'52"760　4位　2'9"649
ジーン…………参加者4名
2位　2'04"703　3位　2'04"810

今週の"アツイ"人

主婦の方でも挑戦してくれている方も案外多く、中には夫婦で仲良く参加して下さる微笑ましい挑戦者もいらっしゃいます。そんな多くの主婦を代表して、先月「モータートゥーン」で2位になった東京都／麦倉さんにテレカを贈りたいと思いまーす。

●「鉄拳」の注意●2P乱入を利用して好タイムを出しやすくする方法があるけれど、これは禁止とするぞ。そのため、入賞者の記録確認の時にメモリーカードのデータで"2P GAME WINS"のところに2P乱入の痕跡があったら、記録は無効となるので注意。メモリーカード代わりに、申請タイムを出した時のプレイ（スタート〜クリアまで）を録画したビデオテープを提出してもOKなので、入賞に備えて都合のいい方を用意しておこう。

電撃タイム&スコアアタック出張編

超人プレイヤーの直伝テク・ランド

前号に続き『リッジ』T.T.最速の走りを徹底紹介

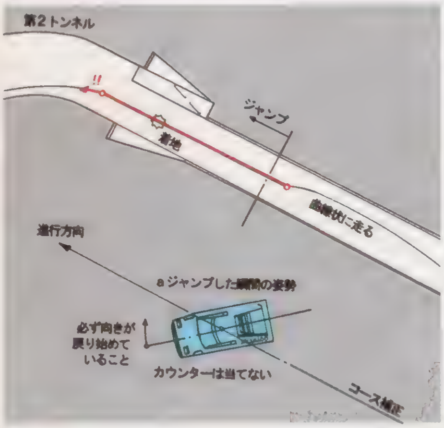


前回このコーナーで、電撃ＴＳアタック『リッジ』Ｔ．Ｔ．で全国トップになった〝ぎゅ？氏〟の走りを紹介したところ、マニアの間で大反響！　この好評ぶりに応え、今回でも引き続き同氏のＴ．Ｔ．後半の走りを徹底紹介してもらうぞ。ぎゅ？氏によると、この走法は完成されたものではなく、まだまだ改善の余地が残されているという。マニアな人はこれを参考に、さらにつき詰めた走法を研究してみよう。アクセル法、ブレーキ法、ドリフト制限、コース補正などの用語の詳しい意味については前号98ページを参照してね（以下は基本的に#12、MT、ネジコン／タイプH、±３mm、90゜の設定をしています）。

7 第2トンネル手前の勾配

アクセル法（直線）

グリップ時の目標速度　270km/h



ここでは、ジャンプの減速を防ぐために〝ドリフトジャンプ〟というテクを使います。前号で紹介した通りにしていれば、260 ～270km/hの速度を維持しているはずなので、この状態から左図のように大きめに左へ曲線を描くように走り、ステアリングを戻さずに○印部分でアクセルを踏みなおします。タイヤが一瞬鳴り、ドリフトに入ったらすぐにステアリングを戻してジャンプ、着地した衝撃の後一瞬を置いてからエンジン音が跳ね上がれば成功です。図中のラインは車体が通る線を表していますが、ジャンプ中は絶えずaの様に車体は左を向いたまま横に滑るように跳んでいます。またジャンプした直後にはaの矢印のように車体の向きがコース補正によって戻り始めていないと大きく姿勢を崩してしまいます。逆に戻りすぎていても空中でグリップが戻るという異常な現象が起こり、壁にぶつかってしまいます。ドリフト開始点をいろいろ試してベストなタイミングをつかみましょう。大体上り坂中程が目安です。



◀ジャンプ寸前に、車体が左を向いているのが分かる。

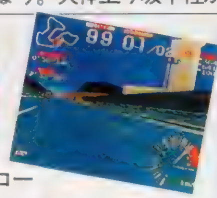
8 第2トンネル内部

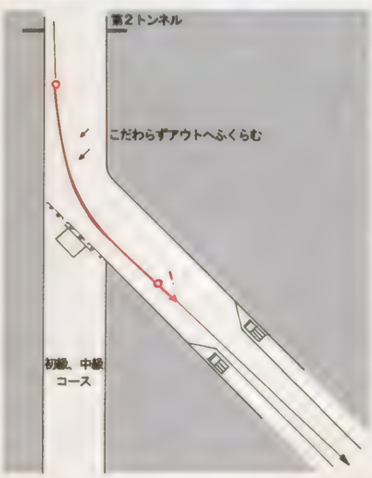
ドリフトジャンプの後は壁に当たらないようにすることに忙殺されるでしょう。ドリフト制限でドリフトが使えないので、次のコーナーまでに挙動を整えることを心掛けます。余裕があればインへ、トンネル出口ではコース中心を走っているのがベストです。この部分はネジコンにしかできない代表例で、パッドコントローラーなら違った走り方を考える必要があります。

9 トンネル出口～拡張コース

アクセル法

グリップ時の目標速度　275km/h





簡単なコーナーですが、第二トンネル手前のジャンプで速度を失った直後なので、できるだけ速度を稼ぎたい部分です。トンネル出口からはコースの中央（アウトに少し脹らんだあたり）から、左図のようにコーナーの外側のコース補正に乗ります。インを突く方が距離は短くなりますが、こだわらずにコースの外側を走る方がドリフトが少しだけ長い時間安定するため、グリップ時の加速で良い結果が出るようです。

10 海岸沿いの連続コーナー

アクセル法ーアクセル法

グリップ時の目標速度　280km/h-285km/h

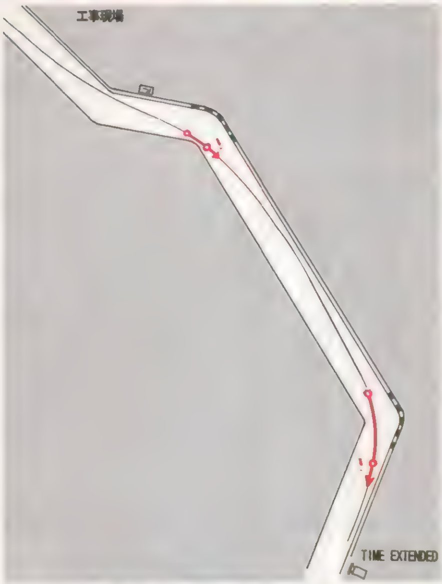


海沿いの細いコース、左ー右ー右と続く連続コーナーです。後半の右ー右コーナーをドリフトで加速しながら抜けるわけですが、ここを２回ドリフトするのが意外に高難度です。２つのコーナーの間はドリフト制限が解けるぎりぎりの時間しかなく、コースが狭いので、前号で紹介した橋の直後のコーナーで使ったようなドリフトを遅らせる方法も使えません。そこで、117ページの左上の図のように最初の左コーナーと続く右コーナーは互いのインを結ぶゆるやかなラインをとります。右コーナー部分だけドリフトし、まだ外側の壁に向いている間に短くカウンターを当ててグリップを強引に戻してしまいましょう。ドリフトは気持ち早く始めるのが良いようです。これが成功していれば続く右コーナーのドリフトは簡単にクリアできます。



▲拡張コースの連続コーナーは可能な限り直線的なラインをとるのがポイントなのだ。

★マニアから超人への質問★最高速度を上回るドリフトですが、アクセル法よりもブレーキ法の方が、より速い速度で走行する時間（ドリフト持続時間）が多いので有効と思うのですが？★ぎゅ？氏の回答★ドリフト制限があったり、直線ではタイヤが鳴りやすかったりするため、闇雲にドリフトをさせるよりは、グリップを早めにもどすアクセル法の方が好タイムを望めるのです。



ここが謎の場所

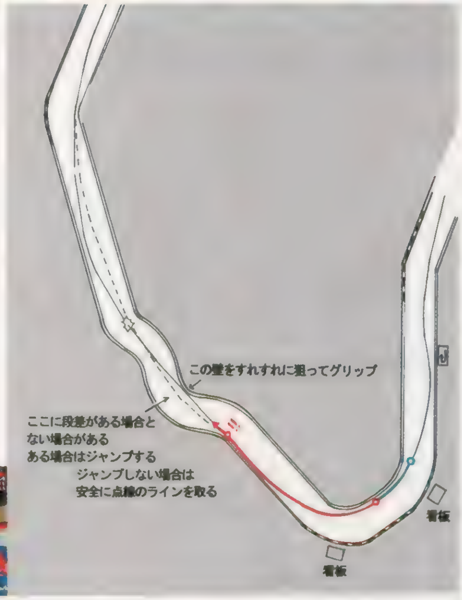


▶この場所がランダムにジャンプする時としない時がある謎のポイント。編集部の調査でも、〝ジャンプする／しない〟の法則の解読はできなかった。

11 看板～海岸沿いコーナー後半

アクセル法

グリップ時の目標速度　265km/h



複合自体はたいした難所ではありませんが、それに続く連続コーナーが難しいです。また左図に注記した所でジャンプする場合としない場合があります（ジャンプする場合は3周全てジャンプ、しない場合は3周全てジャンプしません）。以下はジャンプ有無に関係なく使える走法です。ここでは複合のみをドリフトし、連続カーブはグリップしたまま直線的に各コーナーのインを抜けましょう。まず複合へはアクセルを離して進入し、前半のコーナーは比較的緩やかなので、ドリフトは後半のコーナーに入る頃に始めます。アクセルを踏み直す瞬間はインの壁ギリギリであることが理想です。ドリフトに入ると多少タイヤが鳴ってからアウトへ膨らむので、左の壁に角度を合わせるように車体の向きをコントロールします。グリップの瞬間はアクセル法であれば左図にある通りの位置になるはずなので、矢印で示した壁スレスレに、右へ弧を描くようなラインを狙って車体の向きを制御しておきます。ジャンプ中は一瞬コントロールを失いますが、成功していれば着地してからの右ステアリングが間に合います。

12 拡張コース出口ジャンプポイント

アクセル法

グリップ時の目標速度　280km/h



拡張コース出口は3つの連続コーナーですが、左図のように1つ目の右は無視して直線的に走り、続く左ー左も1度のドリフトでクリアして全てを1つの左コーナーとして考えてしまいます。進入時に狙うのは1つ目の左コーナーのインの壁で、スピードが速いほどぎりぎりを狙う必要があります。狙いをつけたら直線走行にはいり、ジャンプ直前でごく軽くステアリングを切って戻し、アクセルを踏み直してドリフトに入ります。グリップを失ったままジャンプ、着地したら大きくステアリングを左に切って車体を左へ向けます。そのまま車体はアウトへ膨らみ右の壁スレスレに接近するので、ちょうどコースの幅が広くなるあたりで、短く鋭くカウンターを当ててグリップを戻しましょう。これは次の最終コーナーまでにドリフト制限を解いておくためです。



▶ジャッンプした後、壁のギリギリを高速で駆け抜ける。

13 最終コーナー～ラストの直線

アクセル法（ーアクセル法（直線））

グリップ時の目標速度　285km/h-280km/h

同じく左図をご覧ください。最終コーナーでは、拡張コース出口のジャンプポイントからドリフト制限の影響を受けていると感じた時はドリフト開始点をやや遅らせる必要があります。最後は右へ寄りながらストレートを走り抜けていくわけですが、ここでもし275km/h以下までしか加速できていない場合はもう一度、下り坂の直後あたりで直線ドリフトをして加速する方法もあります。方向はどちらでも構わないので第二トンネルの入口のドリフトジャンプと同じ要領で直線ドリフトし、丁度ゴールラインあたりでグリップを戻せば最大280km/hまでは回復できるはずです。ただし、最終コーナーを成功して285km/h以上まで加速出来ている時には完全に逆効果になるのでご注意を！

協力者を募集中なのだ!

このコーナーでは〝ぎゅ？氏〟に続き超人テクを披露してくれる協力者を募集中なのだ。採用者は当コーナーで本名（ペンネーム）を掲載する名誉に加えて、記念テレカをプレゼントするぞ。協力希望者はハガキに「直伝テクに登場希望」と明記して〝攻略できるゲームのタイトルとどんな攻略ができるのか（例：『鉄拳』平八最速パターン、など）と連絡先（TELしていい時間帯など）を書いて送ってね。もちろん、ハガキや手紙だけで説明が十分にできる場合は、直接攻略内容を書いて送ってくれても大歓迎だぞ。宛先は114ページを見てね。待ってるよ。

超人の走りを体験!

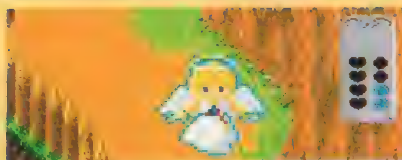
さぁ、この素晴らしい走行を実際に見てみたいという人もいるんじゃないかな？　そこで、初級 0'00 000　T.T.　2'32"673の走りを収録したビデオ（VHS）を抽選で20名にプレゼントしちゃうぞ。とにかく、これを見て驚かない人はいない…とは断言しておこう（ムフ）。このビデオを商業目的に利用したりするのは厳禁だぞ。希望者はこのページ右下の応募券を切り取り、ハガキに貼って「超人プレイビデオ希望」と明記の上で応募してね。送り先は115ページを参照のこと（ビデオ制作に快く協力して下さったTyu-TORO氏およびぎゅ？氏に心から感謝いたします）。

※図中では、青いラインはアクセルまたはブレーキを離して走行する部分を、赤いラインはドリフトして走行する部分をそれぞれ表しています。○印を付けてあるところは、各々のボタン（アクセル／ブレーキ）を入力する（あるいは〝離す〟）ポイントになります。※前号の〝アクセル法とブレーキ法〟と〝スタートポイント〟の写真が入れ代わっていました。お詫びいたします。

PS移植化計画

PLAY STATION

ひょっとして元祖ギャルゲーなのか？　名作と呼ばれ続けたシリーズを、ぜひPSに移植していただきたい！　そんな思いを胸に、少女は壮大困難な冒険へ旅立つのです。



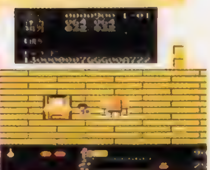



超正統派ファンタジー『ワルキューレ』をPSでプレイしたいです

86年は日本で初めてＲＰＧと言う言葉が認められた年。２月に「ゼルダの伝説」、５月に「ドラゴンクエスト」……そんな中、８月に発売されたのがＦＣ版アクションＲＰＧ「ワルキューレの冒険」だった！　まあ、謎解きはちと難解すぎるところもあったけど、その世界観、設定、音楽はゲームファンの心をがっちりキャッチ！　その後（しばらく間があいたが）、その設定を使用した第２弾「ワルキューレの伝説」がアーケードで登場。「ワルキューレ」とその仲間「サンドラ」がＡＣＴステージで大活躍した。これらがもしもＰＳに移植されたら……。

『ワルキューレの冒険』

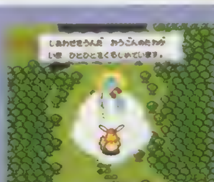
上から見おろすタイプのアクションＲＰＧ。まあ、ＲＰＧと言っても会話のできる村人がいるワケじゃない。名作『ハイドライドＳＰ』タイプといえばいいのか、敵を倒して強くなり、プレイヤーが様々なことを試して先に進んでいくのである。考えるとヒントのない謎解きばかり、とんでもないバランス（笑）で今なら投げ出すことうけあい。しかし、当時はかなりのめり込むゲーマーが続出していた。音楽が秀逸。（ＦＣ作品）

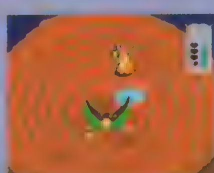

▶宿屋。お金の概念はあるが、会話が無い。ちょっとサビシイがしょうがない。

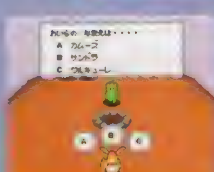

◀フィールドを歩いていると、突然敵が現れる。当然ボスは強い。

『ワルキューレの伝説』

「冒険」の設定や世界観を生かしたアクションＲＰＧ。経験値や買い物といった要素＋そのキュートなバツグンなプレイ感覚が非常に受けた。ナムコの神髄は操作性にあるのはゲーム好きなら周知の事実。ピョンピョン跳ねながらサクサク進むワルキューレにハートを奪われ……高クオリティだったＰＣエンジン版発売と同時にＰＣ本体を購入するユーザーが激増した。アーケード版とＰＣ版の違いは２Ｐ同時プレイがあるかないか。相棒の緑の妖精サンドラの勇姿を見たかったら、基板に走るしかないのが悲しい。（アーケード・ＰＣエンジン。※写真はＰＣ）


◀女神様に命じられて、ワルキューレ、今、地上に降臨する！


▶中ボス戦。ＡＣＴ的な要素がとても強い。ジャンプもするし、弾も発射！

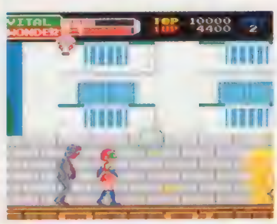


◀こんな感じの選択イベントもある。彼が相棒のサンドラなのだ。

もしもPSになるなら？

●システム：やはりファンの多い「伝説」のアクションＲＰＧだろう。もう少しＲＰＧ要素を強くすれば、今でもイケル。２Ｐ同時プレイ。必殺技もほしいなぁ。
●グラフィック：ハデな効果、ハデな演出。美しいムービーなんかもまざるとなお良。背景などにポリゴン演出も考えられる。
●サウンド：もともと幻想的な楽曲＋ワルキューレの肉声？


▶岩に潰されてぺったんこ！　こんな演出もＰＳだったらもっとスゴクなる？



▲「ワンダーモモ」でもいいという一部意見もあり（笑）。

実際のところ……

さて、移植の可能性は？　教えて下さい！
「今の段階ではどうとも言えません。ソフトに付いてるアンケートハガキ等で、ユーザーの声が集まるようなら考えないといけないですよねぇ。まあ、ＰＳなら当然、「冒険」「伝説」共に完全移植が可能です（笑）。「伝説」は完成されたゲームなのでやるならまずは完全移植、変えるなら続編でしょうか？」（ナムコ談）

順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	4	スーパーロボット大戦シリーズ	8420
2	1	ファイナルファンタジーシリーズ	7721
3	2	同級生シリーズ	6548
4	—	ストリートファイターＺＥＲＯ	6003
5	3	ヴァンパイアハンター	5421
6	5	女神転生シリーズ	4985
7	19	スレイヤーズ	4111
8	6	ドラゴンクエストシリーズ	3521
9	—	ああっ女神さま	2784
10	11	天外魔境シリーズ	2464
11	10	ぷよぷよシリーズ	2040
12	12	ポリスノーツ	1845
13	—	サイバーボッツ	1414
14	8	エースドライバー	1346
15	—	無人島物語	1070
16	20	メリクリウスプリティ	944
17	17	パワードールシリーズ	876
18	13	ラングリッサーシリーズ	720
19	9	バーチャファイターシリーズ	686
20	—	エメラルドドラゴン	514

移植についての熱い語らい

「『天外魔境』シリーズが大好きです。今度、ＰＣエンジンだけでなく、ＦＸやサターン、ＳＦＣでも発売されるらしいのに、ＰＳの予定は聞いたことがありません。な、なぜだぁ！　お願いだからＰＳ版も作ってくれぇ」京都府　チョゴリさん：

そう。なぜかＰＳ版だけが予定にないのだ。左の表を見ても移植希望のファンは多いのに……その辺はそのうち取材して聞いてみたい。

「昔、ＰＣエンジンで『アフターバーナー』等のセガのゲームが移植されたじゃないですか。だから『バーチャ』も全く可能性が無いわけじゃ……」茨城県　抹茶チョコレートさん：

確かに可能性は低い。でも全くのゼロではない。昔とは状況が違うけど。



▲ＦＸで登場する「天外魔境III」。感動の超大巨編となるのか？

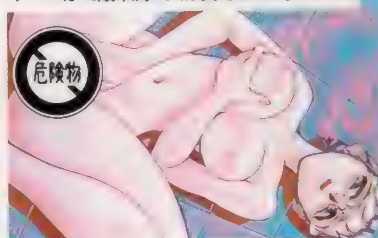

▲希望の多いコナミ「スナッチャー」。こちらは移植の可能性がかなり高い？

Hゲームの実状

育成は育成でもＨ業界では調教育成モノが流行の兆し。まあ、育成ＳＬＧだって大抵は自分好みの女の子を作りたいという「光源氏・紫の上」「マイフェアレディ」作戦の延長線上にあるわけだから、そこに性的な趣味を教え込むっていう要素を＋したタイプが登場してもなんの不思議もない。

そんな調教育成ＳＬＧ『ＳＥＥＫ』が大ヒットしたＰＩＬの第２弾がこの夏に発売予定している『学園ソドム』。学園にたてこもった凶悪犯と人質になった女生徒っていう設定らしい。システムは調教ＳＬＧでなくて、リアルタイムのＡＶＧ形式なのがちと違うが、硬派なシチュエーションに男心はそそられるハズ(笑)。真のパソコンゲーマーは夏だからって外に遊びに行ったりしないで、クーラーのきいたお家でエロゲー。しかも照明をちょっとおとした日にゃ……危ないですね（笑）。

▼おぉっと……かなりＨです。当然、このゲームは18歳未満の人は買えません。



アーケードはこれっス


▲紅丸の蹴りもパワーアップ？　前作が良かっただけに期待大。

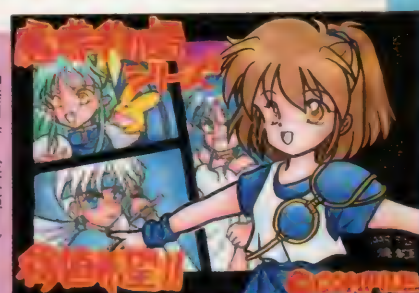
「ＺＥＲＯ」の次は「ＫＯＦ'95」だ！実力はあったけど人気のなかったアメリカチームが無くなり、主人公、草薙京のライバルチームが新たに加わったためキャラ数は変わらず。でも自分の好きなようにチームを組めたり、必殺技が全員ひとつずつ増えたりと、盛りだくさん。ぱっと見た目のグラフィックはあまり変更点がないみたいだけど、バランスが取れてて遊びやすい方がいいもんなぁ。「フッ！　燃えたろ」がまた聞けるのか？


◀千葉県　鈴木臣さん：「ハンター」の人気、高いですねぇ。サターンには移植決定というウワサも……。


◀熊本県　島津弥七さん：マルチシナリオで分岐バリバリな「デアラング」。移植希望。



▶三重県　288さん：元祖ですか。『リアルバトル』じゃダメですか(笑)？


▶神奈川県　久来冬姫さん：ＲＰＧが移植されるとうれしいんだけど。期待しましょう。



▶広島県　神辺太郎さん：いいですよねぇ「妖撃隊」。潜在的ファンは多いと思うんですけど。



▶北海道　ナリ太郎さん：ＰＣ版の「I・II」はそれだけでＣＤ－I枚使ってるからなぁ(笑)。

▼神奈川県　有見翼さん：渋い。なつかしの『ザナドゥ』のリメイク版。いいゲームです。



ハガキを下さいませ！ あぁひとすじ！

イラストハガキのみならず、ただ単に自分が押したいソフトのタイトルとその理由を書いたハガキも大募集中です。あなたの１票が移植を成功させてしまうかもしれません。これまでに送ってくれたハガキもちゃんととってあるから安心してほしいっス。まあ、ある程度数がたまらないとしょうがないから、直訴はもう少し先だけどね。

〒101　東京都千代田区
神田駿河台１－８
ＹＷＣＡ会館５Ｆ
ＤＰＳ「移植化」係

色絵 VERY GOOD

カラーイラストベリーグッド

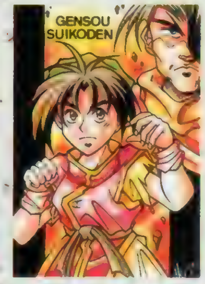
Color Illust Very Good

イラスト、イラストうれしいな！　何でも載せます（真実？）よく噛んでぇ！　ってなワケで、イラストコーナーじゃありませんか。みなさんお待ちかねなのです。

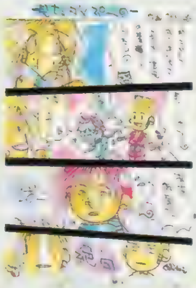
〒101
東京都千代田区神田
駿河台１－８
東京YWCA会館５F
DPS
「カラーイラスト」係



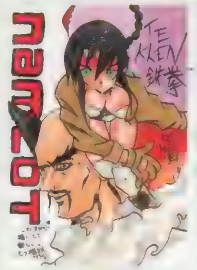
▲神奈川県　秋海翠さん：影の加減が美しいフェリシア。じっくり見るとHな彼女.(?)。



◀東京都　三沢秋太郎さん：そうですよねえ。最初は光○のSLGだとばかり思ってました。トホホ。



◀大阪府　相良ひびきさん：ホノボノした「鉄拳」マンガ。元が濃いからたまにはこういうのも。



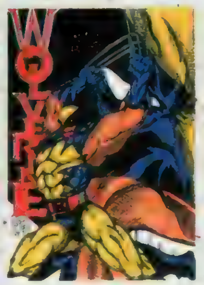
◀北海道　ナリ太郎さん：にらみます。「鉄拳」のキャラって、毛ギライする人の気持ちがわからないくもない（笑）。



▲愛媛県　こんにゃくさん：華麗にやあやあ舞うエリス。ショウでさえハメルからなぁこの娘（笑）。



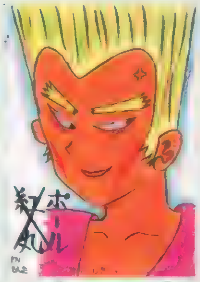
◀東京都　砂ぎもささみさん：胸張って大いばりなクララ大先生。変身できますから。偉いんです。



◀愛知県　天龍さん：大迫力のウルヴァリン。「Xメン」は超期待作の中の一本です。



▶岐阜県　ズバットPSさん：どっか違うとこで見たような朝比奈さん。いいんです。かわいければ。

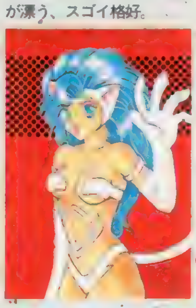


◀徳島県　もんたさん：ちと危険な香りを漂わせる男。実際のポールはどう見ても紅丸には見えません。



▲茨城県　まにこさん：「闘神伝」登場人物一覧。お兄ちゃんとエリスパパ、がいないけどボスだからいいか。

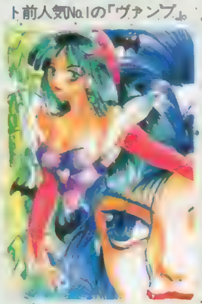
▼神奈川県　柴田絵里さん：どことなくコスプレ感が漂う、スゴイ格好。





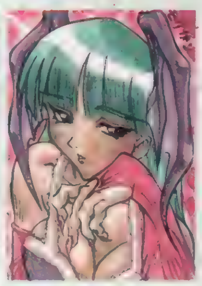
▲千葉県　流鬼さん：ムウと怒ってるショウがなかなか可愛いです。

▼千葉県　舜帝命さん：発売はまだなのに……イラスト前人気No.1の「ヴァンプ」。





▶京都府　龍王院弘ＳＰさん：「ウィズ」を持ってくるあたりがうますぎ。さすが。



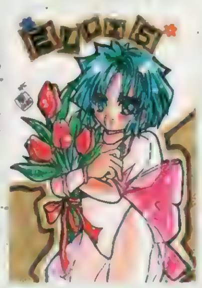
▶群馬県　市村道一さん：不気味だけどカッコイイ。しかも美しいモリガン。ダークストーカーズですから。



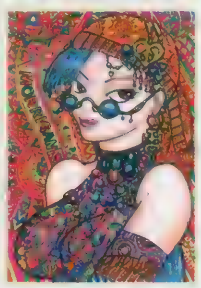
◀大阪府　ささきりょうさん：技が出せたうれしさに生まれたモノは多いかも。



◀栃木県　寿太郎さん：熱いです。日曜の朝はＴＶの前に釘付けでしょう。ゲームとは関係ないですが。



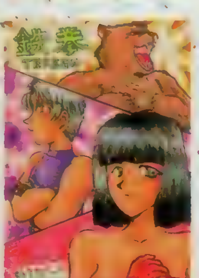
◀東京都　蘭弥弦さん：ちーりっぷを抱えたエリ坊。世界一シースルーが似合う16歳女子。



◀岡山県　吉永栄吉さん：ウッヒャーここまでカラフルなモリガンは見たことないかも。決まってます。



▲三重県　288さん：どこか悲しげで透明感のあるタッチがいいです。



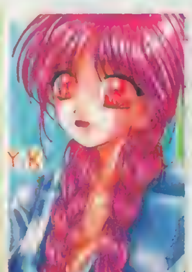
◀鳥取県　さらめんミハルさん：好きなキャラの筆頭がクマなのがバッチリです。これで吉光が入っていれば……。



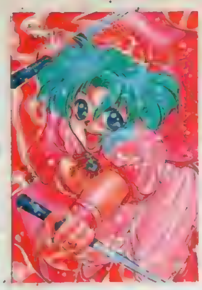
◀北海道　たいやきやけたさん：胸の谷間がちと妖しいレイレイ。移植されるといいんだけれど……。



◀兵庫県　ペンタゴンさん：独特の線がなかなかいい味出してます。戦闘直前ってところでしょうか？



◀愛媛県　21面そう☆さん：テスト前に何かするのってドキドキしますよね。それがハガキ描きならなおさら（笑）。



◀長崎県　翠雲純さん：はじけ飛びそうなエリスがかわいいです。えい、やあ、たあ、な感じ。



◀東京都　鳳月景清さん：これまた良く見るとHなシャオメイ。そろそろゲームの情報が知りたいかも。



◀埼玉県　紫水晶さん：ドンドン常連狙って下さい。ホワイトの入り方なんかがカッコイイですね。



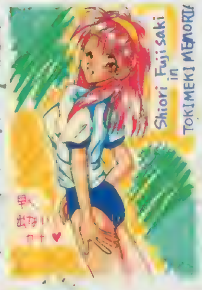
◀埼玉県　なつかわ颯さん：レオタードのたわみが、なんか妙に色っぽくていいです。乳でかいし。



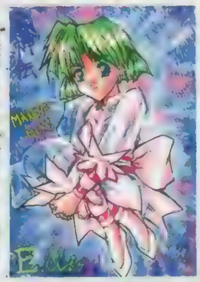
▲岩手県　伊藤勇太さん：なんか……構図といいタッチといい、キマリすぎ。髪をかき上げる手がバッチリ！



▲福岡県　だあっ！さん：エンディングの1シーンですな。仲が良いんだか悪いんだか分からない姉妹。



◀新潟県　りるひなさん：冷たくて、あの女だけは許せねぇとまで言われているが、早く口説きたい詩織さん。



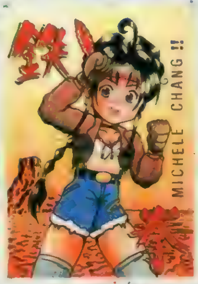
◀北海道　マッチョ皆川さん：負けないもん！は今年のゲーム流行語と言ってもいいかもしれません。



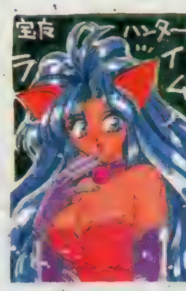
◀栃木県　炎のサスカッチさん：これは怖すぎる。デューク使いにとって最悪のパターンかも(笑)。



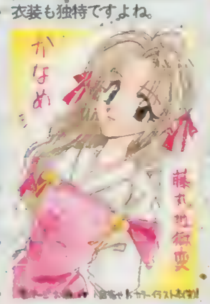
▲神奈川県　ばにわ大帝さん：ベジー○ライクなカズヤがなかなか。ボールもいい味出てるし。



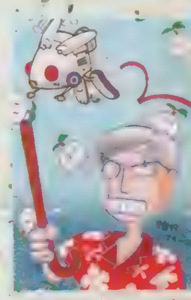
◀神奈川県　緑乃まりもさん：ミシェールは『鉄拳2』でも強いらしいですよ。ファンは刮目して待て！



▲滋賀県　ごぢうりさん：フェリシアのようでそうでないのがポイント。



▼新潟県　りるひなさん：カルト的な人気も高い藤丸。衣装も独特ですよね。



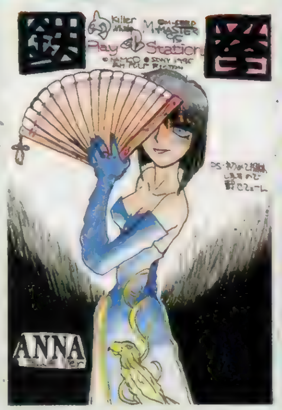
▲東京都　祥人さん：確かに。男爵様はステキ。でも、ムームー星人はもっと……。



◀茨城県　つーくん：なんか芸術入っているポール。遠くから見てみるとなかなかバッチリ。



◀広島県　ポチさん：金髪だとこうまでイメージが変わるもんでしょうか？かわいい気がします。



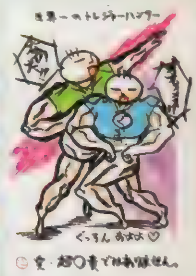
▶大阪府　M・MASTER95さん：扇子が似合うアンナ。ドキドキなチャイナ服がいいですよね。



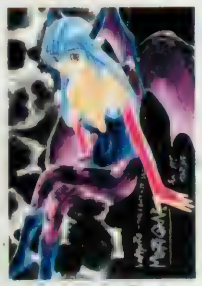
▲福岡県　風騎せりすさん：ＰＳ版は登場人物、み〜んなと対戦可能でグッド。



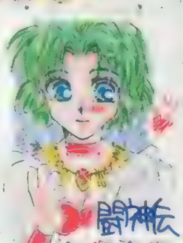
▼山形県　久保静士郎さん：当たったら超痛そうなガイアのツメ。ドビュシュ！



▲青森県　りすきぃ祐助さん：なのだ！が力強くてOKです。



▶愛媛県　犬彦猛さん：かわいいモリガン。できあがったモノがかわいければ良いんですよね。ね？



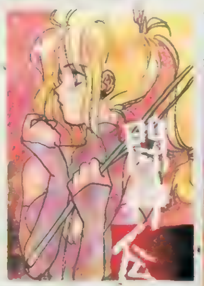
▶埼玉県　池沢なつるさん：格闘ゲームが苦手でも楽しいのが『闘神伝』。いいゲームです。



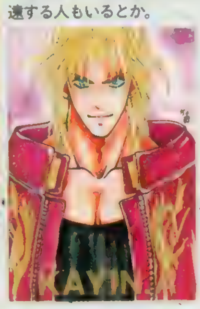
◀愛知県　山内みりやさん：「ヴァンプ」勢ぞろい。なんかサスカッチが妙にかわいいです。



◀千葉県　流鬼さん：キラキラ光るネコ。色は「ハンター」OKです。



▼岩手県　伊藤勇太さん：かわいい〜！ソフィアがカワイイすぎです。



▼富山県　操亜騎さん：2Pなカイン。声が低くて敬遠する人もいるとか。



▶大阪府　国士無双さん：夜の2時までかかったですか。キレイです。伊集院ファンは大喜び。



▲東京都　パッハ64さん：期待が高まってきている、「ガンバード」。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます，これまたよろしいですか？

①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。

②：掲載されるとポイントが加算：ルールは124ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！

③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：現在作成中なので「なにか」が何かわかりませんが、もらえることは確かです。

この夏の超話題作だ!!

日本映画界に正

この夏、イチ押しのロードショー『クリスタニア』。公開直前のこの映画を、赤丸超チェック！　この夏、ファンタジーが熱い！







豪華スタッフを紹介

映画『クリスタニア』のスタッフは、近年まれにみる豪華な人物で構成されているぞ。

原作	水野　良（メディアワークス刊）
企画	田宮　武
脚本	遠藤　明範
キャラクター原案	宝谷　幸稔
神獣キャラクター原案	佐藤　肇
音楽	大島　ミチル 佐橋　俊彦
作画監督	清水　保行 宮沢　康紀 水村　良男
美術監督	大野　広司
総作画監督	松田　勝巳
監督	中村　隆太郎
プロデューサー	横山　和夫

×　×　×

製作委員会	『クリスタニア』製作委員会
配給	東映





◆ストーリーを少しだけ紹介

タイトルとなっている『クリスタニア』とは、神々の住んでいる場所とされている大陸のことをさす。そのクリスタニア大陸の中に、人間たちの国『ダナーン』があった。ダナーンは閉ざされた国……『神の城壁』のため、その国から外へ出られない宿命を背負っていた。神の城壁とは昔、神々が『神々の国』と『人間の国』とを隔てるため、巨大な蛇を石に変えて作ったと言われている。人々はそびえ立つ断崖の下でこう思う。いつかこの城壁を越え、まだ見ぬ世界へ旅立ちたいと……。

主人公であるレードンは、ダナーンの辺境の村『ハーク』の領主ハーヴェンの息子である。騎士見習いのため修行に明け暮れていたが、まだ本物の剣は握らせてはもらえない。修行は辛かったが、優しい両親に囲まれた幸せな毎日が続いていた。

しかし、その平和は長くは続かなかった。政治の主権を握ろうとする宰相の配下に襲われ、先代の国王の弟であるハーヴェンは暗殺されてしまうのだ。そのときレードンの母メイラまでまきぞえになってしまう。レードンは仲間のなぐさめにも耳を貸そうとせず、自分の無力さにこう叫んだ！「復讐のために力が欲しい！」

その瞬間、レードンの目の前で、神の城壁が轟音と共に崩れ落ち、神々の国への道が開かれた。レードンは、復讐のための力を手に入れるために仲間といっしょに神々の国へと向かうのであった。はたして彼とその仲間達を待つものはなにか……そして『クリスタニア』の壮大な冒険が始まる！

統派ファンタジーアニメが殴り込み!!













キャスト(声優)が決定!!

魅力ある『クリスタニア』の登場人物たち。
これを演じてくれる声優が、ついに大決定！

レードン……………………………緑川　光
ナーセル……………………………関　俊彦
アデリシア…………………………弥生　みつき
クイルド……………………………立木　文彦
オーヴィル…………………………矢尾　一樹
ライファン…………………………西村　ちなみ
バルバス……………………………小林　清志
シェール……………………………玉川　紗己子
漂流王………………………………神谷　明

はじまりの冒険者たち

レジェンド・オブ・クリスタニア

がついに

8/5から全国ロードショー!

(同時上映『スレイヤーズ』)

第3回 電撃ゲーム3大賞

臥龍覚醒'96

眠れる才能を叩き起こせ!!

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞



ゲームな感性を持ったぼくらの時代の
新しいエンターテイメント「電撃ゲーム3大賞」。
小説、イラスト、コミックで、
そんなゲーム感性フルパワー！のいまだかつてない
オリジナリティあふれる作品で、大賞をつかめ！

各賞共通

大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞30万円

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容　ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。未発表(他の公募に応募中の作品も不可)の日本語で書かれた作品に限る。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。

●応募規定　〔長編〕＝400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書き。
〔短編〕＝400字詰め原稿用紙40枚～80枚。縦書き。
①タイトル、原稿枚数、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのかを明記したもの
②あらすじを800字以内にまとめたもの
★作品に①②を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可。ただし、400字詰め原稿用紙換算枚数を明記した紙を添付すること。

●応募資格　不問。

●選考方法　1996年4月10日の締め切りの後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
1996年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(予定)　矢野 徹(作家)　高千穂遙(作家)　林 海象(映画監督)　ほか

敬称略、以下同

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

●募集内容　ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
　A：メカデザイン部門
　B：ファンタジー部門

●応募規定　B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所・氏名・年齢・職業、電話番号、何を読んで応募したのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙などを入れるなどして補強すること。

●応募資格　不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法　1996年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。
1996年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

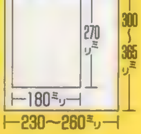
●選考委員(予定)　天野喜孝(イラストレーター)　カトキハジメ(メカデザイナー)　ほか

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容　ファンタジー、SF、ミステリーなどジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定　ストーリーコミックは24～41P/ギャグ・コメディーなどのショートコミックは10～16Pを2本以上/4コマなどのコマコミックは10本以上
原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ(図参照)
B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●応募資格　不問

●選考方法　1996年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
　第1回締め切り　受　付　終　了(通過者発表、ガオ／11月号〈9/27発売〉)
　第2回締め切り　1995年10月10日(通過者発表、ガオ／2月号〈12/27発売〉)
　第3回締め切り　1996年1月10日(通過者発表、ガオ／5月号〈3/27発売〉)
　最終締め切り　1996年4月10日(通過者発表、ガオ／8月号〈6/27発売〉)
それぞれの予選で最終候補を4～5作品選出する。
予選を通過した約20作を対象として、1996年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員　永井 豪(漫画家)　雨宮慶太(映画監督)　押井 守(映画監督)　佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典　各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
各予選のアドバイスをする作家
　第1回予選 真鍋譲治　第2回予選 沢田 翔　第3回予選 あかほりさとる

応募の掟

●あて先　〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館
㈱メディアワークス
「第3回電撃ゲーム○○○大賞」係

●最終締め切り

1996年4月10日
(当日消印有効)

●発表　「月刊電撃コミック ガオ！」10月号(1996年8月27日発売予定)「電撃アドベンチャーズ」Vol.17(1996年8月29日発売予定)「電撃PCエンジン」10月号(1996年8月30日発売予定)「電撃スーパーファミコン」1996年9月上旬発売号「電撃王」10月号(1996年9月8日発売予定)「電撃大王」Vol.11(1996年10月18日発売予定)の各誌上、「電撃の缶詰」(1996年9月10日発売予定の電撃文庫付録)

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。

※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

◆主催：株式会社メディアワークス
◆協賛：株式会社バンダイ
　　　株式会社バンプレスト
　　　ビクターエンタテインメント株式会社

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1995 SEPTEMBER HOW TO WIN

今月も、ホットなタイトル満載の電撃プレイクエスチョン！　これを手元に置いてプレイすれば、攻略はいつもの3倍楽になる！

サイバーウォー

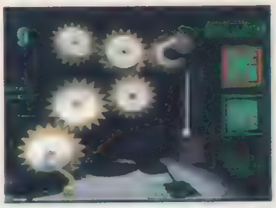
●ジャンル／バーチャルアクション●メーカー　ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／発売中●価格／¥8,800(CD3枚組)
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／(不可)

ココで悩む PS わかんないぞチェック

いくつかのゲームが寄り集まったソフトはいくつかあったけれども、オマケゲームをたくさん集めたようなソフトはコレが最初に違いない。確かに一つ一つは単純なので、本気でアツくなるには物足りないけれども、ちょっとしたヒマを潰す時にはもってこいのゲームかもしれないぞ。(JOH)

サイバースペースに用意されたミニゲームに挑戦しよう

このゲームには10種類ものミニゲームが用意されているけれども、序盤では6種類のゲームがプレイヤーを色々と悩ましてくれることだろう。その中でも、右の写真で紹介している以外の5種類はコツが分からないと、何をやったらいいのかも分からないまま死の淵へと叩きこまれてしまうに違いない。そこで、このページではプレイした人が早々と序盤でこのゲームを投げ出さないよう、クリアの簡単なコツを教えちゃうぞ。



◀これは"セキュリティトア"という簡単なクイズ形式のゲーム。一番楽に攻略できるだろう。

リバースエンジニアリング

ここでは赤・緑・青・黄の4色と、□・△・○・☆の4種類の形が組み合わさったプレートが出現する。ゴールまでプレイヤーを導く正解法則を教えちゃうと楽しさ半減なのでヒミツなのだ。とは言っても、基本的に「今踏んでいるプレートと同じ形」のプレートを選択すればスンナリと進めることができるだろう。



▲間違えた選択を一定回数繰り返すと、ミスになるぞ。

ミューテイション・ストーレッジ

このゲームではちゃんと操作したつもりでもミスになるケースが目立つ。それを防ぐために、モンスターが登場してから銃口を向け、その直後に(同時では駄目)発砲するようにするといい。また、有害物質の入った樽が出現したら、その次に開いたドアからは、ほぼ確実にモンスターが出現するので覚えておこう。



▲ドアをよく見て、モンスターが登場する場所を見極めろ。

プロジェクタイル・レンジ

ここでの操作は機械的なものなので、クリアするには正しい砲撃方法を調査するしかない。ゲームをつまらなくするので詳しくは触れないけれど、最初のケースでは、角度を40゜出力は緑のゾーンになった直後くらい…にしておこう。ちなみに、相手からの攻撃が当たるかどうかはランダムなので、君の運しだいなのだ。



▲砲台の角度と出力を選択するだけの覚えゲーだ。

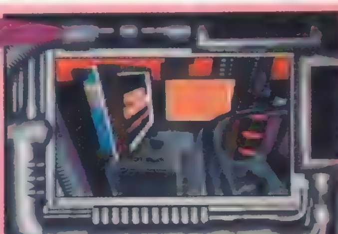
サイバーブギー



このミニゲームはその昔ブームになった"LDゲーム"そのものだ。ルートを覚え、的確な操作をしてあげよう。キー操作は先行入力でもOKなので、「次は右に曲がる」という場所では最初から右を入力し続けておくといいだろう。一番最初のゲームは「右・上・左・下・上・左・右・下・左・右・右・上・左・下・右・左("上"と"下"とあるのは自機の移動する方向です)」という入力順番でクリアできるぞ。

▲コースの流れを完全に覚えて攻略するしかないので大変だ。

サーキットシティ



このミニゲームも"サイバーブギー"と同じで、操作の先行入力を受けつけてくれる。最初のゲームでは「右・左・(攻撃)・左(直進するルートもある)・右・右・(攻撃)・左・右(蛇行地点。この期間中に攻撃ポイント2つあり)・右・(攻撃)・右・右・左・左(右のルートもある)・右・(攻撃)・左・右・右・左・左・右・左・左・右・右(蛇行地点)・直進(右に行ってはダメ)右・左・左」でクリアできるぞ。

▲カーブは突然現れるので、反射神経だけでは攻略は不可能。

ポイント Q&A

Q："ヘックスロック・ステーション(上では紹介していない)"では、何をそろえばいいのか分からないのですが？　教えて下さい。
A：ミニゲームそれぞれをクリアすると、クリア・デモが流れるハズだ。メンドウだけれども、これらもしっかりとチェックしておこう。ミューテイションストーレッジをクリアすると、その後のデモ中に流れる床に5桁の数字が記されているハズなので、それと同じにそろえればOK。

Jリーグ
実況ウイニングイレブン

●ジャンル／SPG●メーカー／コナミ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(あると便利)●多人数プレイ／可(2人)

ココで悩むPS わかんないぞチェック

「コンシューマ初のポリゴンサッカー」なのだが、それ以上に「コンシューマ初の実況つきサッカー」としての方がインパクトがある。ジョン・カビラ氏の実況がとにかく味があるので、サッカーファンでなくともウケることまちがいない！　ベスト台詞は「誰もいな〜い」か？(笑)　(ウォルフ)

POINT 1 状況に応じてボタンを使いわけよう！

□　シュート用のボタン。自分がどの方向を向いていても必ずゴール目掛けて蹴ってくれるので、チャンスと見たらすぐに使って構わない。とはいえ、選手のキック力にも限界があるため、遠すぎる位置から蹴ってもあまり意味はない。「ロングシュートぉ？」とか「これは無理！」なんて実況をされる時がまさにそう。こんな時はドリブルで上がったり、ショートパスをつなぐことを考えよう。ただし、味方のFWがゴール前に詰めていることがわかっている場合は、センタリング代わりに使ってもおもしろい。コースを変えたり、こぼれ球を押し込もう！




▶このボタンは、やはりペナルティエリア周辺で使うのが基本だ。

▲相手ゴールが遠い時はゴール方向への低いロングボールになる。

L1・R1　空中戦用のボタン。R1だと頭で、L1だと足でボールを捉えに行く。ボールの位置やボタンを押すタイミングによって出る動作は変わるが、基本はR1のヘディング。その場飛びのジャンピングヘッドと、体ごと飛びこむダイビングヘッドを使いわけよう。



▲浮いたボールのやや後方でR1を押すとダイビングヘッドになる。かなりの距離を飛ぶので、積極的に狙おう。

L2・R2　このボタンを押しながらボールを蹴ることで、左右に曲げることができる（さすがに⊗ボタンでは曲がってくれないが）。セットプレイだけでなく、通常のプレイでも使いこなせるようになっておきたい。COM相手に戦う時以上に、対戦プレイで威力を発揮するぞ。



▲センタリングする時にも役立つ。ボールを曲げることで、相手ディフェンダーの守備陣形を混乱させるのだ。



△　相手陣へとロングボールを蹴り込むためのボタン。味方の存在を考えずに蹴ってしまうため、有利な状況で使うと「誰もいな〜い」という悲しい実況を聞くハメになるので注意！

自分の向いている方向に関係なくゴール前に高いボールを上げられるので、とっさにセンタリングを出したい時にも便利。



◀サイドを駆け上がったら、このボタンでセンタリングするといい。

⊗　自分の向いている方向に低いショートパスを出すボタン。基本的にはフリーになっている味方へパスするために使われるが、それ以上にひとりで相手ディフェンダーをかわす時に役立つのだ。右の写真の要領で、自分にパスをするつもりで駆け上がろう。

また、守備時にも⊗ボタンは役立つ。□ボタンのスライディングは失敗した時の代償が大きい（自分が倒れる、ファウルになりやすい等）ので、⊗ボタンで守ろう。



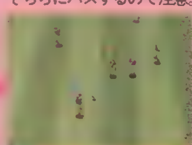
▲相手が近づいてきたら、スライディングされる前にチョコンと前方に蹴り出す。



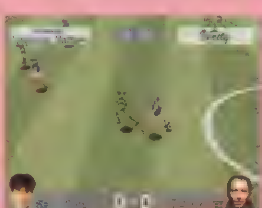
▲これだけでかわすことができる。前に味方がいるとそちらにパスするので注意。



▲基本は「相手マーカーがついていない味方へのパス」だ。周囲の状況を見て…。



▲味方へパスしよう。判断が遅れると、タックルで潰されることがあるぞ。



◀相手がキープしているボールを取りに行く時も⊗ボタンで！　スライディングよりも安全で、確実性も増すのだ。

○　ロングボールを蹴るためのボタン。自分の向いている方向に蹴り出すため、思いどおりの場所へ蹴るには慣れが必要となる。⊗と異なり浮き球になるため、うまく使えば相手の頭上を越すパスやシュートにもなる。相手の動きをよく見てから使うようにしたい。



▲浮き球でキーパーのパンチングを誘う。こぼれ球を押し込め。

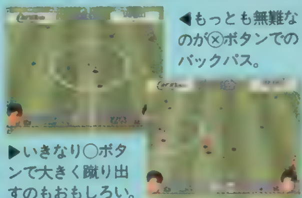
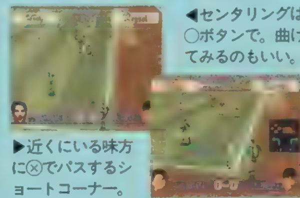
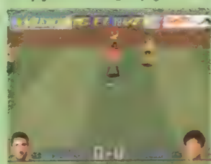
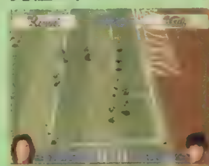


▶サイドチェンジする場合はこのボタンを。左右を広く使おう。

ポイントQ&A

Q：このゲームにはいくつものフォーメーションが用意されていますが、どれが一番よいフォーメーションなのでしょう？
A：プレイスタイルや対戦相手のフォーメーションによって相性も変わってくるので、どれが一番とはいえません。ただ、1つのフォーメーションを重点的にプレイした方がより効果的に選手を動かせるようになるのは確かでしょう。ちなみに私は、マリノスを4－3－3のフォーメーションにしてプレイしています。

POINT ポイント 2 セットプレイで有効な戦法はコレだ！

	キックオフ	スローイン	コーナーキック	フリーキック
攻めるときはコレ！	実際のサッカー同様、１度バックパスを出して陣形を整えるのが基本。相手の動き方によっては、ロングボールを左右のライン沿いに出すのも効果がある。  ◀もっとも無難なのが⊗ボタンでのバックパス。 ▶いきなり○ボタンで大きく蹴り出すのもおもしろい。	面倒でも１度セレクトボタンを押して周囲の状況を確認しよう。そして相手のいないところに投げるのだ。敵陣深く攻めている場合は、ゴール目掛けてロングスローするのもいい。  ◀相手ゴール方向に投げるだけでも意外と何とかなってしまうもの。ものぐさな人はこれで十分。	直接ゴールを決めるのは難しいので、センタリングとショートコーナーの２択になる。ショートコーナーからのドリブル→シュートが意外と効果的。  ◀センタリングは○ボタンで。曲げてみるのもいい。 ▶近くにいる味方に⊗でパスするショートコーナー。	ゴールに近くてもダイレクトでシュートが決まることは滅多にない。味方がフォローしやすそうな場所に蹴るようにしよう。自陣内からのＦＫならば、ロングボールを蹴り込んでもいい。  ◀相手の作る壁から遠いところに蹴るのも効果がある。味方のポジショニングをチェックしよう。
守りも固めろ！	始まったらすぐボールめがけて走り、相手にプレッシャーをかけよう。使うボタンは⊗。スライディングに成功してもボールを奪われる可能性が高いので、△は使わなくていいぞ。  ◀プレッシャーをかける時は⊗ボタンで。ボールを奪えなくても、動きを封じることができる。	相手がどの選手に投げようとしているのかは、スローイン直後のマーカーを見て判断するしかない。できるだけ早くボールに近づき、奪えるように集中して待っていよう。  ◀地面のマーカー（×マーク）を目掛けて走ろう。この時点でできることはそれだけしかないのだ。	センタリングを上げてきた場合、両チームともジャンピングヘッドでのシュート（クリア）を狙うため、ハデな空中戦が展開される。ボールの落下地点を見極め、タイミングよく飛ぼう。  ◀相手よりも前でジャンピングヘッドを決め、クリアしたいところ。引きつけてからR1ボタンだ。	味方のポジショニングがわからない（セレクトボタンを押しても全景が見られない）ため、相手の動きにだけ注意していよう。ボールがこぼれたら、すかさず詰めてクリアするのだ。  ◀こうなったら運を天に任せるしかない。相手のキックがこちらの壁に当たることはまずないのだ。

POINT ポイント 3 ミニテクニック集

●このゲームには全選手のポジショニングを表示するレーダーが存在しない。それだけに、セレクトボタンでロングショット表示に切り換えてからプレイするようにしよう。実際のサッカーと同じく、まわりが見えているかどうかが勝負の分かれ目になるからね！

●相手の猛攻を受けている最中にボールを奪ったら、○ボタンで左右のタッチラインに蹴り出すのが基本。でも余裕があったら、相手のいない場所に走り込みつつ□や△ボタンでクリアしよう。わざわざ振り向かなくてもいいので便利だぞ。

●審判はなぜか前半戦のロスタイムを取らない。表示されているタイムがそのまま試合の残り時間になるので、これを有効に利用しよう。

●左ページでも紹介しているように、⊗ボタンこそがこのゲームでもっとも重要なボタンだ。まずはこのボタンを使いこなせるように練習しよう！



▲この視点のままプレイするのはつらい。ゲーム開始後、早いうちに変更しておこう。



▲□と△は自分の向きに関係なく相手陣方向へ蹴る。振り向かずにすむのは大きいぞ。



▲前半戦はロスタイムを取られない。残りタイムが少なくなったらシュートしちゃおう。



めざせ優勝！

◀リーグ戦などではレッド（イエロー）カードを極力もらわないようにしよう。

番外編 VS COM必勝法

実はＣＯＭ相手に戦う場合、非常に高確率で決まるシュートコースが存在する。ここでそれを紹介するので、「どうしてもＣＯＭに勝てない」という人は試して欲しい。

プレイヤーが気をつけるべきポイントはシュートする位置（ペナルティーエリアの角から芝生１枚分中央寄り）だけ。この位置から△ボタンでシュートするだけで、９割以上の確率でゴールゲットできちゃうのだ！　ふだん日の目を見ないＤＦも、自らドリブルで上がってシュートすることで、ハットトリックの栄誉を受けられるぞ(笑)。ただしこれはあくまでも最後の手段。ハードランクの２分ハーフ設定でも15点以上取れちゃうため、乱用するとゲームバランスを崩してつまらなくなってしまうからだ。ほどほどにね。



▲画面下から攻める場合はこんな感じ。ファーポストに当たってゴールするのだ。



▲画面上から攻める場合もやることは同じ。キーパーは飛びつこうとするが、その上をボールが抜けていくぞ。

ポイント Q&A

Q：プレイ中の実況や顔グラフィックの有無を設定することができますが、どんな設定が一番楽しめるでしょうか？

A：顔は、画面内に占める割合もそれほどでもないし、趣味の要素が大きい。特定の選手にゴールを狙わせたい場合などは、顔が出る方が瞬時に判断しやすいかも。実況は、ＯＦＦにすることでプレイの進行速度を多少上げることができる。が、ＯＮにした方が絶対におもしろい。試合中に何もしないでいると……(笑)。

実況パワフルプロ野球'95
開幕版

●ジャンル　SPG●メーカー／コナミ
●発売日　発売中●価格　¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード（あると便利）●多人数プレイ　可（2人）

ココで悩む PS わかんないモチェック

ＳＦＣ版の　２　に近くなったと聞いてプレイしたんだけど、これがビックリ！　ほとんど、ＰＳ版の前作と同じではないか。対ＣＰＵ戦は、慣れればそこそこ打てるけど、手慣れた人間同士が対戦すると極端な投高打低になる始末。やっぱり、「いかにして打つか」が永遠のテーマね。　（犬）

点取られなきゃ負けはしない！守備は野球の要！



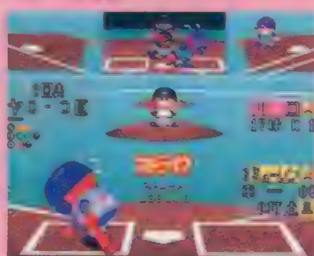
守備編

どうやって相手を打ち捕るか……という攻略の前に、ぜひとも練習してもらいたいのが、キャンプモードの投球練習と守備練習だ。キャッチャーミットをどの位置に動かせば、ストライクゾーンの高低＆左右いっぱいに投げ込むことができるか確認するのに役立つぞ。とりあえず、高低左右の４隅にストレートや変化球をビシッと決められれば合格！　守備練習は、打球に対する対処（打球をどの野手に捕らせるかという瞬時的な判断）と風向きを考慮した打球の飛び具合を頭にたたき込んでおこう。打ちとった打球をみすみすヒットにして、自滅するのは最悪だからね。

各球種別ピッチング術

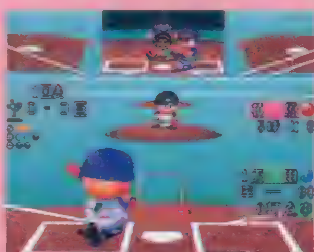
ストレート

ストレートのスピードが145Km/h以上で調子が悪くなければ、下手な変化球を投げるよりもストレートを投げた方が効果あり！　対CPU戦では、非力な打者やミートカーソルがコースの隅にロックされている状態の打者に対して、いちばん離れているコースへ投げ込むのがとても有効だ（アウトコース低めにミートカーソルがロックされている場合は、インコースの高めに投げ込む）。対人戦では、キャッチャーミットを動かしまくって投球コースの見切りを遅らせることがポイント。


▲ストレートは、フォークやスライダーなどの変化球を意識させてから投げると効果的

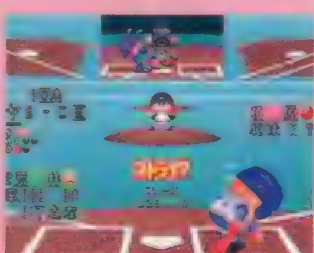
スライダー・シュート

スライダーやシュートなど、左右へ曲がる変化球の使い方は２パターンある。ボールゾーンからストライクゾーンへ入れるパターンとストライクゾーンからボールゾーンへ外すパターンだ。対CPU戦では、やや低めのボールゾーンからストライクに入れるスライダーが効きめ抜群！　だだし、３球以上同じボールを投げると学習されて打たれちゃうので注意。対人の場合は、甘いコースからボールゾーンへ曲げてやると空振りしやすいぞ（人間の心理ってやつだね）。


▲横の変化球は、ストライクゾーンの入れ出しをして相手を翻弄させてやろう

フォーク・SFF・カーブ

フォークやSFF、キレのいいカーブは、カウントを追い込んだ後のウイニングショットや、ゴロを打たせるのにもってこいの変化球だ。ただし、他の変化球をもっていないと、ストレートかフォークのどちらかにヤマをはられて打たれやすいので、ストレートと落ちる球の２球種しかないピッチャーはあまり使わないほうがいいだろう。カーブは斜めに緩く曲がるため、たま～に投げるとバットの芯を微妙にはずす変化球として使える。ゴロや小飛球を打たせたい場合にどうぞ。


▲ストレートに球速が近ければ近いほど威力抜群の変化球。ウイニングショットに最適

●守備位置も大事なポイント

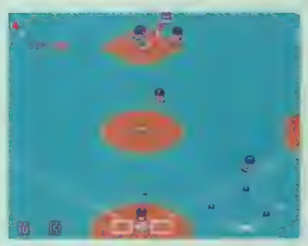
なにげなくプレイしていると忘れがちなのが、野手の守備位置に関することだ。「開幕版」では前守・後守のほかに、右寄り・左寄りが加わって、きめ細かい守備体型がとれるようになった。ランナーがサードにいてバックホーム体勢をとりたいときや、非力な打者で長打の確率が低い打者の場合は前守。風向きを考慮しながら右寄り、左寄りのシフトをとるのもいいだろう。守備位置の変更は相手にもわかるので、対人戦ではそれを逆手にとって投球パターンを組み立てるのもひとつの作戦だ。例えばわざと前守を選んで、相手に思わず強振したくなるようなイメージを与えつつ、ボール球を振らせる（力ませる）など、心理的な作戦だって立てられるのだ。


▲前守をしていれば、テキサスヒット（詰まったヒット）を防げるぞ

前守	非力な打者の場合に効果的な守備体型。ただし、風向きに注意すること。
後守	たぶん、あまり使われることのない守備体型。まぁ、長打対策用か……。
右寄り	ライト方向へ強い風が吹いている場合に効果がありそうな守備体型。
左寄り	レフトへ強い風が吹いているときに選ぶ。ふつうの守備位置で十分かも!?

やっぱりBタイプがなくっちゃネ！

「ファミスタ」の操作法が指に染み込んでいる野郎にはうれしい「Bタイプ」の追加。これで、ファーストへの送球がバックホームされることもなくなった（笑）。これで、心おきなくプレイに集中できるってもんだぜ。


▲一塁に送球……と思いきやバックホームしとるやんけ～。もうコレともさらばぢゃ。

ポイント Q&A

Q：盗塁すると、ほとんどアウトになってしまうんですけど、成功させる秘訣はないですか？
A：ＰＳ版は、走者の足とキャッチャーの送球バランスが悪いため、ちょっと足が速い程度ではほとんどアウトにされてしまう　盗塁を成功させるためには、広島カープの「前田」並みの俊足と、相手キャッチャーの肩の悪さ、ピッチャーのボールが遅いという条件が重ならない限りダメ　早い話、盗塁はしないほうが賢いぞ

めざせ！5点打線byミスター



攻撃編

2ストライクに追い込まれるまで「強振」するのは、もはや「パワプロ」の基本。長距離打者であれば、三振覚悟で振り回してもかまわないが、PS版はどーにもこーにもジャストミートしにくい。前作は、ミートカーソルの移動スピードが遅くて速球や鋭い変化球に対処しにくいし、「開幕版」はミートカーソルの移動スピードが速すぎて微調整がしにくい。しかも、強振時のカーソルが超小さいときたもんだ（SFC版比較）。投高打低のPS版において連打を連ねるには、より正確なカーソルロックと瞬間的な球種の判断力が求められる。「強振したら打てないよ〜」って人向けに、打撃の基本を紹介するので参考にしてね。

打撃の基本をマスター！

シリーズ共通の「パワプロ打法」は、まず、ミートカーソルをストライクゾーンの真ん中に合わせ、画面うえのキャッチャーミットの動きに合わせながらミートカーソルを動かし、ミットの動きが止まった瞬間に打撃カーソルへ目をやり、微調整して打つのだ。



◀ミートカーソルをストライクゾーンの中央に置き、キャッチャーミットに視点を移してミットの動きに合わせながらカーソルを「感覚」で動かす（まだ目を切ってはダメ）。



◀ミットが止まり投球コースが固定したら、ピッチャーの投げるボールへ目を移して球種を判断しつつ、ミートカーソルへ目をやる。ミット→ボール→カーソルと流れるように。



◀カーソルに目を移したら、球種を考慮してボールの来る位置へカーソルを動かしてバットを振る。直球なら素直に右上へカーソルを移動だ。

●各球種はこう打て！

ストレート

SFC版ではいちばん打ちやすい球種だったが、PS版は少しでも振り遅れると空振りか詰まるといったシビアさだ。ストレートだと判断したら、おもいっきり引っ張るつもりで、強引な打ち方をしたほうが良い。注意点は、早めにバットを振るためにボールの見切りも早くなり、悪球に手を出しがちになってしまうことだ。ストライクゾーンを瞬時に判断する「眼力」が要求される。



▲ボールを「やや手前で叩く」感覚で早めに打つ。

カーブ・チェンジアップ

ある程度予想していたり、冷静な判断力があれば打ちやすい球種だ。緩いボールなので「いかに引きつけて打つか」がポイント。カーブなどの変化球は、ピッチャーによって微妙にキレ方が違うので、各ピッチャーの曲がり具合を頭にインプットしておくことだ。あと、ピッチャーの調子やコース（高低）によってもキレ具合が変わってくるぞ。



▲カーブ・チェンジアップ・パームだと思ったら、引きつけてミートだ！

フォーク・SFF

フォークやSFF（パームやナックルも含めて）などの下に落ちるボールは、打ち方というよりも、見極めが肝心な球種。なぜなら、フォークやSFFはストライクゾーンからボールゾーンへ落として、空振りを狙うために投げてくる場合がほとんどだからだ。このテの落ちる球は、高めで変化が鈍く低めで変化が鋭い球なので、高めにきたらボールのやや下を叩くような感じで打つべし！



▲ボールの見極めが重要。球道が低くい場合はボールになる可能性大。

スライダー・シュート

ただ横に変化するだけなので、曲がり具合とボールかストライクかの判断さえすれば攻略しやすい変化球。厄介なのは、ストレートやフォークボールとほとんどスピードが変わらないスライダーを投げてくるピッチャーの攻略だ。見ためで球種の判断がつかない場合は、投球パターンからクセを見破って狙い打ちをする。とくに対人戦の場合は、鋭い感が勝負の明暗を分けるぞ。



▲変化の具合を頭にいれて、あらかじめ「変化先」へカーソルを移動！

シンカー・スクリュー

この球種のほかに、スピードや球道が変化寸前までソックリな変化球（スライダーやフォーク）を持っているピッチャーの場合、翻弄されまくる可能性が大。ピッチャーの立場からすれば、シンカーやスクリューは斜めに鋭くキレるから、ストライクでもボールでも勝負ができるありがたい変化球だからね。無責任だけど、ある程度ヤマを張って狙うしかないでしょう……。



▲シンカーだと決め打ちする場合は、思い切ったカーソル移動をしよう。

ポイントQ&A

Q：強振してジャストミートしてもホームランが出にくいんですけど、打つコツがあれば教えてください。
A：まず、クリーンアップレベルの強打者に強振させないとホームランは出にくい。そして、左中間〜右中間といったセンター中心のバッティングをしたほうが長打は出やすいみたいだ。あとは風向きがフォローであることを祈ろう（これだけは運だからね）。

フィロソマ

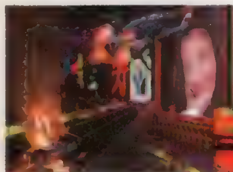
●ジャンル／STG●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

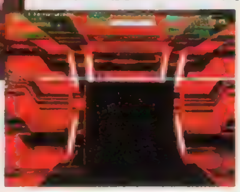
ココで悩む PS わかんないモチェック

このゲームの最大の見所は超イカすビジュアルシーンの数々に違いない。しかし、シューティング部分が結構難しめなので、なかなか全部のビジュアルを楽しめない人もいることだろう。今回はボス攻略を中心に徹底攻略をしちゃうから、頑張って最後までクリアしてみてほしい。（JOH）

プレイヤーを待ち受ける異形生物たちの攻撃を徹底攻略

このシューティングでは自機の移動スピードが遅めに設定されている。加えて、敵のレーザーのホーミング力が相当強かったりと、避けにくい攻撃が多い。そこで〝あらかじめ有利な場所をキープしておく〟〝頭に思い描いた動きをいかに正確に行うか〟という2点が生き残る基本になることだろう。システムはダメージ性だけれども、すぐにボコボコにされてしまうので、ボムは惜しまずに使っていこう。

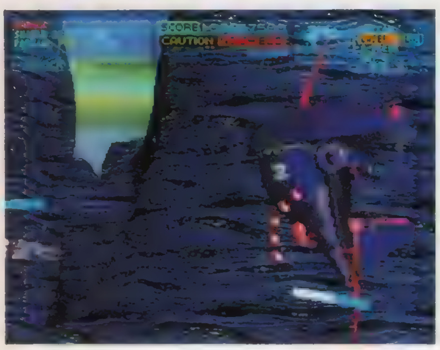




▲フェイズ2のデモシーンはレベルによって登場人物が異なる？
▶この高速スクロール面なら、この高さにいると楽だぞ。

フェイズ1◉大ボス

ボスはバラマキ弾（A攻撃）、自機を狙ったレーザー4発（B攻撃）、ザコ3匹を送り込み（C攻撃）、突っ込んでくる（その後に後方からザコを送り込んでくる場合がある）（D攻撃）の4パターン駆使してくる。攻撃順序はA→B→A→C→Aを2度行ってからD…の繰り返しになっているので覚えておこう。プレイヤーにとって一番の驚異となるのはB攻撃だ。このレーザーは一定方向に動くだけでは交わしきれないので、画面左ボス正面に構えて「下へ動いて避ける→上に動いて避ける→同じく下→同じく上」とすばやく動くようにして避けよう。切り返しのタイミングは実戦で覚えるしか手はないぞ。



▲レーザー攻撃はもっとも避けにくい 下→上→下→上とすばやく切り返して避けまくれるように、くり返し練習しよう。

フェイズ2◉中ボス

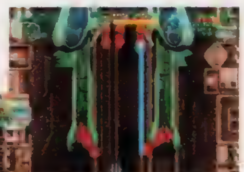
この中ボスは最初はミサイルを放ってくるだけなので苦労はしないだろう。ただし、一定ダメージを加えると装甲がはずれて、鬼のような攻撃をしかけてくるぞ。ここでは、4方向のホーミングレーザー2組→極太緑光線…という攻撃パターンが自機に迫る。極太緑光線に対しては画面4つ端が安全ポイントになるので、それを利用して対抗しよう。

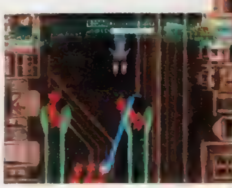


▶極太緑光線は自機より移動が早いので要注意。画面端のどこかに逃げ込めば安全だ。

フェイズ2◉大ボス

最初ボスは各砲撃口からレーザーを発射してくる。前方部では砲撃口の「右端→左端→右から2番目→中央→左から2番目」の順序に、後方部では「右から2番目→中央→左から2番目→右端→左端」の順序にレーザーを放ってくるぞ。最後に現れる親玉は、自機を狙った2種類のレーザーを使ってくるので、うまく誘導して避けよう。

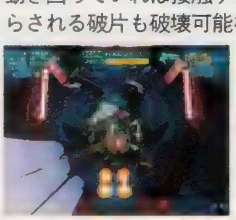




▲レーザーを放ってくる順番を見極めて動くように。
▲ボスのレーザーも自機位置を正確に狙ってくるぞ。

フェイズ3◉大ボス

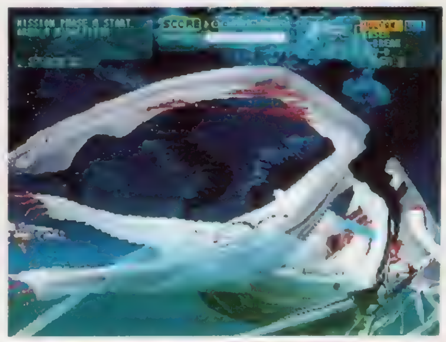
ステージ2の中ボスと同じく3Dステージで登場するこのボスは、2種類のレーザーと、破片を撒き散らす攻撃を行ってくる。レーザーは自機位置を正確に感知してくるタイプなので、動き回っていれば接触することはない。撒き散らされる破片も破壊可能なので、ボス正面で連射していれば問題ない。残像レーザーで攻撃していれば、すぐにカタがつくぞ。



◀このボスはゲーム中で一番避けやすい攻撃をしてくるので、楽に倒せることだろう。

フェイズ4◉大ボス

ステージ4では大ボスとの戦いの前に中ボス級の敵と遭遇することになる。ここでは自機タイプの敵（正体は…）が3機登場するので、画面左右端が比較的安全なのを利用して、避け重視で対処しよう。そして最後には美しい背景をバックに最終ボスが登場する。このボスは、破壊可能弾（A攻撃）、斜めレーザーの乱れ撃ち（B攻撃）、拡散レーザー（C攻撃）、高速ホーミングレーザー（D攻撃）、直進レーザー×2（E攻撃）の順番で多彩な攻撃をしかけてくるぞ。A攻撃は弾を速攻で破壊するようにしていれば問題ないハズ。B・C攻撃は写真の安全地帯を利用しよう（B攻撃の場合は、ほぼ安全だけれども時々接触してしまう）。D攻撃は全く避ける方法がないのでボムを使うしかないぞ。E攻撃は画面下の高さが安全地帯なので覚えておこう。さぁ、あとは最終ボスの心臓部と…。



▲斜めレーザーは基本的にこの場所が安全地帯になっている。ただし、まれに接触してしまう場合があるので、過信は禁物だ。



▲緑レーザーは正面で避けまくるのも楽しいけれど、写真の安全地帯を利用するのがお勧め。ただし、位置合わせはシビアだぞ。

ポイントQ&A

Q：自機の武器は4種類ありますが、どれがお勧めなのですか？　また、武器が切り換えられるシステムが用意されているので、何かコツが隠されているようですが。
A：残像レーザーが最も頼りになるだろう。またアイテムを獲得すると、その時に装備している武器だけがパワーアップするシステムなので、序盤で全種類を公平に育てておくこと。そして、ミスした時には装備している武器だけがパワーダウンするので、ミス直前に必要性の低い武器に切り換えておくと有利になるぞ。

ナイトストライカー

●ジャンル　STG●メーカー　ビング
●発売日　発売中●価格　¥6,400
●対応周辺機器　なし●多人数プレイ／不可

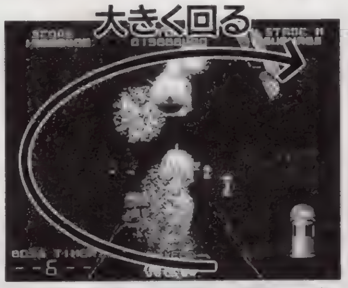
ココで悩む PS わかんないぞチェック

最終ステージは、ゾーンごとに自機に違った変化が起きるので、気分や好みでコースを変えるのも楽しい。ちなみに、個人的なおすすめのエンディングは、PとUゾーンだ。全コースをクリアできるようになったら、パシフィストボーナスのパターン作りに挑戦しよう。　（TAC）

"避け"の基本さえ覚えれば恐いものナシだ！

このゲームの醍醐味といえば、なんといっても敵の誘導ミサイルをかわす、熱い弾避けでしょう。白く光るエネルギー弾は、撃たれた時点での自機の位置を狙ってくるのに対して、黄色いミサイルは自機を追って飛んでくるのだ。連続して飛んでくるミサイルをヒョイヒョイとかわせたときなんかは、じつに気分がいいぞ。このミサイル避けの基本的な動きは、だいたい右の3つに分けられる。状況に応じて使い分けよう。

大きく回る



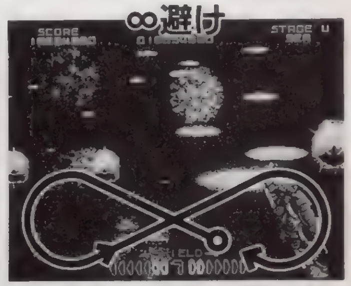
▲安全策をとるなら、移動できる範囲をいっぱいに使って大きく逃げつづける。これだけでもかなり進むことができるが、攻撃にはむかない。

小さく回る



▲単発のミサイルに対しては、引きつけてからサッと回ってかわす。かわした後も画面中央をキープできるので、次の行動に移りやすい。

∞避け

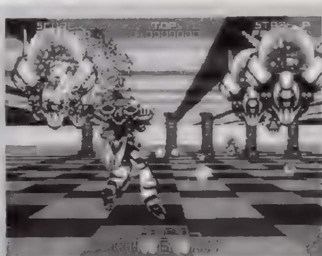


▲敵の攻撃が激しいが、こちらも攻撃をつづけたいというときはこう。左右の頂点で切り返すときに、ミサイルをかわす感じで。

最終ステージ各ゾーンの変形を全紹介！

Pゾーン

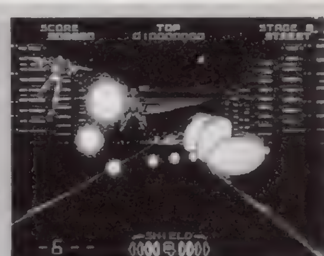
テロリスト組織の秘密工場を強襲。奴らのレーザー兵器を破壊する。このゾーンでは、自機インターグレイの秘密プログラムが起動し、なんと人型に変形！　でも、効果は前が見にくくなるだけ（涙）。



◀柱の間が狭い上に自機はデカイ。ステージが短いのが救いか。

Qゾーン

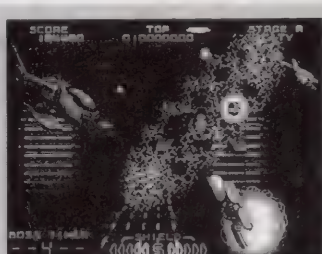
ステージに入るなり、敵の一撃をくらって自機を撃墜されてしまう。パーソナルアーマードユニットで脱出して、生身で戦うのだ。攻撃力は変わらないし、当たり判定も小さいので、自機より有利。



◀ボスとの一騎打ち。動きが速いので、リズムを合わせて動こう。

Rゾーン

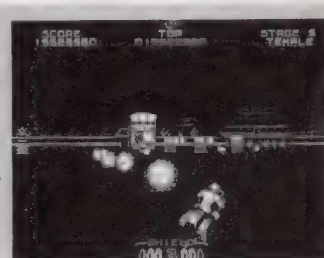
支援メカ、ティンカーベルが合流して、ともに戦ってくれる。ティンカーベルは、自機の斜め上について、フルオートでショットを撃ちつづける。これで、敵の激しい攻撃にも対抗できるぞ。



◀ボスは、テロリストのボスが乗った金色のジャイロハウンド。

Sゾーン

「エンジンに被弾」のメッセージが入り、煙をふく自機から脱出用のバイクで離脱。バイクは飛行することができず、ちょっと操作性が変わる。上への移動はジャンプで、すぐに着地してしまうのだ。



◀寺院に偽装された、テロリストの本拠地。このステージには秘密が…。

Tゾーン

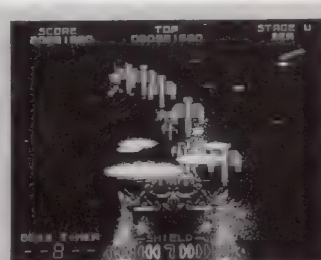
インターグレイに強化パーツが装着されて、攻撃がパワーアップ。ビームキャノンが3連装になる。当たり判定はちょっと大きくなってしまうが、それを補ってあまりある攻撃力の高さが魅力だ。



◀ステージがとても長い。弾よけのセンスが要求されるぞ。

Uゾーン

海上に集結した敵の戦力に対応するため、威力がありすぎるために封印されていた強力な武器を使用する。インターグレイの後部が開き、貫通力のある円盤状の弾を発射するようになるぞ。



◀ステージ中はミサイルの嵐！　でもボスまで行けば、あとは楽勝だ。

ポイントQ&A

Q：スコア稼ぎが熱いゲームだと聞いたんですが、どんなボーナススコアがあるんですか？
A：まず、ステージ中の敵をすべて倒したときにもらえるワイプアウトボーナス。そして、1発も弾を撃たず、ノーダメージでステージクリアしたときにもらえるパシフィストボーナス。あとは、地上走行中に点が入り続ける走行ボーナスや、Cゾーンのパイプの間を通ったときに10万点がはいるシークレットボーナスがあるぞ

エースコンバット

ココで悩む PS わかんないぞチェック

このゲームはPS初のフライト物ということになる。とは言っても、計器バリバリで操縦方法が複雑難解なフライトシミュレーターになることなく、どちらかというと単純にドッグファイトを楽しめるゲームにしあがっている。フライト物を毛嫌いしていた人にもぜひお勧めしたい。(JOH)

●ジャンル/3DSTG●メーカー/ナムコ
●発売日　発売中●価格　¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード・ネジコン●多人数プレイ/対戦プレイ可能(2P)

超音速で繰り広げられる全17ミッションのクリアを目指せ

このゲームでは高度がやたら低いとか、ミサイル弾数が多いとか、油田から基地まで所持する驚異的なテロリスト（笑）など、リアリティを追求するならアラも多いかも知れない。しかし、大空を高速でカッ飛ぶ興奮、地上物に一気に接近して爆撃する快感、この魅力を前にして、そんな些細なことが何であろう。とにかく戦闘機の持つ爽快さというのもを楽しみたい人なら必携のゲームだぞ。通常ゲーマーはパソコンゲームに精通した人が少ないハズなので、フライト物未体験の人も多いに違いない。そこで、今回は初級〜中級のプレイヤーでも、スンナリ理解できて、しかも実戦的な攻略方法を紹介していくことにしよう。さぁ、君も大空の戦いに旅立とう！



◀後方視点でプレイすると、一部の計器が利用できなくなったりするので、お勧めではない。



▲ゲーム中には味方機なども登場する。敵ではないものにはロックオンされちゃうことはないからご安心。

マスターしよう1 ロックオンの特徴を覚えよう

全戦闘機とも、ミサイルは対空対地兼用の短距離ミサイルになっている。弾数も大量に装備してあるし、残しておいても特にメリットはないので、惜しまずにガンガン使っていこう。ミサイルレンジ内（画面の円形の表示範囲）にいる敵機や敵地上施設に接近すると、距離1000mを切る瞬間にロックオン（自動追尾のセッティング）ができる。このロックオン状態でミサイルを発射すると、ミサイルは敵を追いかけてくれるってワケだね。基本的にロックオン中にミサイルを放てば、対象物が自機の視界から消えてしまったとしても命中するぞ。ただし、敵機を側面から見ている場合などはロックオンしていても振り切られてしまうので、ミサイルは残念ながら当たらない。また、地上施設では、自機から見て壁などの後ろ側に位置している場合でも、ロックオンだけはちゃんとされてしまう。こんな時は完璧な攻撃をしているようでも、ミサイルは壁に阻まれて命中しないので、接近方向を変えて再トライしよう。



▲地上物体は不動なのでロックオン状態でミサイルを撃てば、命中間違いなしなのだ。

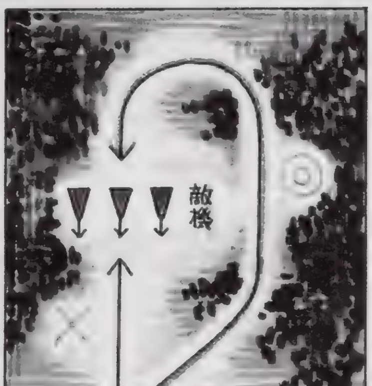


▼横から迫っている時の戦闘機に対してはロックオンされていてもミサイルが当たることはない。

マスターしよう2 簡単かつ有効な動きを伝授しよう

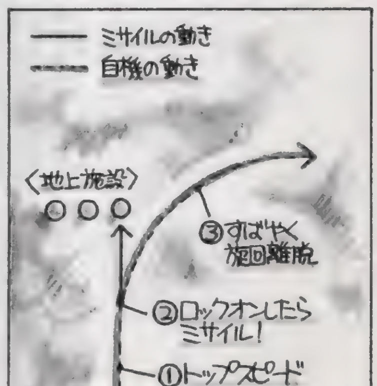
◉正面からの戦闘機

よく、自機と敵機が互いに向かい合って接近している場面がある（敵機の飛行している方向は距離の縮まり方で判断する）。そんな時には、そのまま正面から突っ込んでしまうのはあまり賢明ではなく、高レベルでは機銃の餌食になってしまう。そこで一度敵の右側か左側に大きく進路変更して、敵機と横に並ぶくらいで旋回して敵機を追いかける…という感じに動いてみよう。この動きはごく簡単な操作ながら、敵との有利な位置関係を生みやすい有効な作戦なのだ。



◉迎撃してくる地上施設

迎撃してくる地上施設に対しては一気に接近してミサイルの接吻を食らわし、すばやく離脱…という方法が一番。具体的には可能な限り低空飛行（衝突しそうな突起物がないなら高度100mくらいでOK）をして、最高速度で接近する。そして、距離1000mをきる瞬間にミサイルを発射、それと同時に大きく旋回しよう。旋回するかわりに急上昇する方法もあるけれど、振り切れない時があったり、次の攻撃に素早くつなげられなかったりするのであまりお勧めではない。



イラスト・NDO

ポイント Q&A

Q：たくさんの戦闘機が用意されているので、どれを使おうか迷ってしまいます。お勧めの戦闘機とか選んじゃ駄目な戦闘機はありますか？
A：空中戦闘では、F－15やEF-2000のように敵とのバトルに機敏に対抗できる機体が一番。地上施設破壊では、Mig31に代表される高速タイプがオイシイし、迎撃をされにくい傾向にあるF－117などのステルス系も向いているぞ。ミッション7・8ではスピードの遅いA－10や機動力のあるSF－39などがお勧めの機体。

プレイヤーを待ち受けるミッションのタイプ別ポイント紹介

スピード感バツグンの 空中戦

ミッション1・2・3・8・10・11・13はドッグファイトの華である空中戦がメインになっている。ここでは、敵に背後をとられたりして攻撃を受けるケースに注意していれば、ミスしてしまうことは少ないだろう。ミッション10や11など、護衛的な役目がある場合は、敵は目標物に群がってくるので、そこで勝負をかけるように。あまり深追いしていては駄目だぞ。距離300mをきるとミサイルは接触しなくなって、機銃の首尾範囲になるので、覚えておくといいぞ。



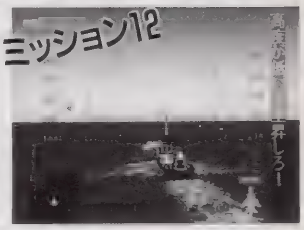
▲背面を取れた時はピッタリとくっついて攻撃をしかけよう　この楽しさはこのゲーム最大の醍醐味だ



◀敵機が多数登場するシーンでは、前方ばかりに気をとられて後方から攻撃されないようにね

ヒット&アウェイで攻める 地上施設攻略

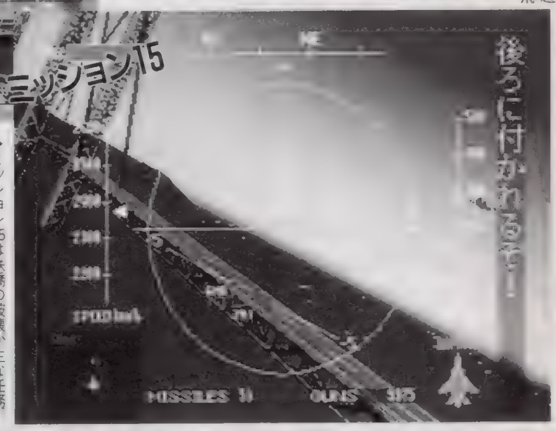
ミッション4・5・6・9・12・14・15では地上施設の破壊がメインになる。前ページで紹介した方法を思い出して、ヒット&アウェイの繰り返しで攻めよう。ちなみに、攻める時には「迎撃してくる施設としてこない施設があるので、してくるタイプを優先する」「施設が密集している場所では、中央ではなく右端（左端）から攻撃して右（左）に旋回して逃げる、とした方が攻撃される率も低い」という2点を覚えておこう。基本的に低空飛行が基本だけれども、ミッション4や9のように、地形などの接触がありえる場所では高度にも常に注意を払うこと。地上施設の自機への攻撃は高い高度には届かないので、戦闘機を相手にしたいなら、上空で行うようにしよう。これらのエリアでは飛行物体は無視していい場合も多いので、常に低空で地上施設だけに神経を集中させるのも手だぞ。任務だけ果たせばクリアできるからね。



◀海上は地上と違い、地形の突起物がないので、思いっきり低空飛行をしても安心なのだ



◀軍港は迎撃が激しいので、かなり苦労させられる。スピード回避に全てをかけよう



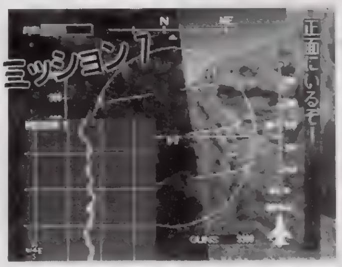
◀ミッション15は鉄橋の破壊が主な任務　随所に配置された砲台に注意していれば、さほど苦労することはないだろう。



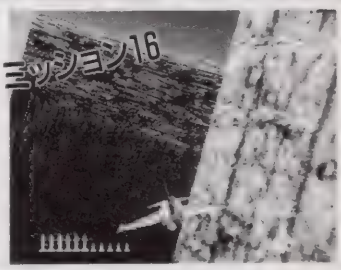
◀ミッション5では、油田から延びるパイプラインを目で追いかけながら、地上施設を探しあてるのがポイント

衝突がコワイ 渓谷地帯

ミッション7・16では渓谷（洞窟）が舞台になっているので、地形接触をしないようにするのが任務と表現してもいいくらいだ。敵は無視していいので、接触しないようにだけ神経を集中させよう。ここでは、目視だけでは進路確認がしにくい場所があるので、全体マップ画面を呼び出して、地形を確認しながら攻略するといいぞ。また、計器が必要ないこの面に限っては後方視点を利用してもOK。この方が接触が分かりやすいって人は使ってみよう。



◀進路が分かりにくいので、全体マップを呼び出して地形を確認しよう。

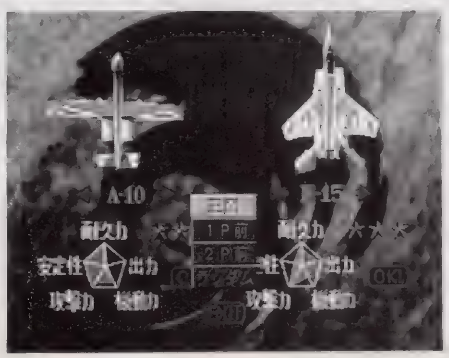


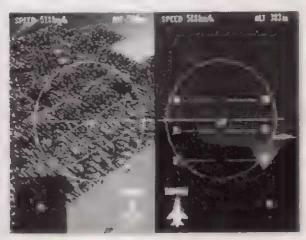
◀普段は利用しない後方視点を使うのも手。分かりやすい方でプレイしよう

腕試ししてみよう 2P対戦

このゲームではフライト物には珍しく2P対戦モードが用意されている。ゲームに慣れてきたら、友達と名パイロットの座をかけて対戦プレイに挑戦してみよう。このモードでは、動ける範囲が狭いために縦横無尽に戦闘機をカッ飛ばす爽快さは薄いけれど、相手の戦闘機がゲーム中の敵機のような単調な動きをしないだけに、奥深いゲームを楽しむことができる。勝負はいかに相手のバックをとるかにかかっているので、機動力の高い戦闘機の方が有利だね。相手をロックオンしたら、即座にミサイルを叩きこんであげよう。ただし、気をつけていないとスグに岩の壁が目の前に迫ってくるから、相手ばかりではなく自分の位置も常に注意しよう。

◀▼左は対戦前の設定シーン　各戦闘機はもちろん、ハンディやスタート状況の設定もできる　下の写真は戦闘中　岩に阻まれた狭いステージでの戦いなので、相手だけに気をとられていると即座に自滅してしまうのだ





ポイントQ&A

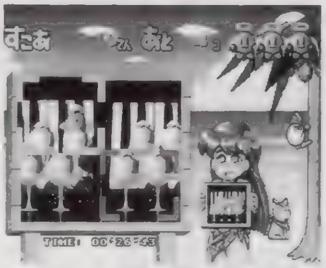
Q：「エースコンバット」はネジコンにも対応しているそうですが　操作性とかで何か変わるものでしょうか？
A：ネジコンの詳しい対応仕様はマニュアルに記されている通りだ。ここでエキスパートを選択すると実にキメ細かな動きができるので、上級者には絶対のお勧めだぞ。特にネジコンのねじり具合が動きに影響するので、より奥深いゲームが楽しめ、コントローラよりもローリングなどがすばやく行えちゃうのだ

動画でパズルだ!!プップクプー

●ジャンル PZG●メーカー／アジェンダ
●発売日／発売中●価格 ¥5,800
●対応周辺機器 メモリーカード、マウス●多人数プレイ 可(2人)

柔軟性を持った頭で挑戦!!

ただのパズルですら難しいのに、このゲームは中の絵が一定ではなく、綺麗に描かれたグラフィックが、別れたピースごとにバラバラに動くんだから超難解。上手く組み立てるコツは、右下にいるかわいい女の子が持っている完成された動画と照らし合わせながら1つ1つ目につくところから完成させていくことだ。また、無地の背景なんかもよく見るとグラデーションがついている。そういった細部まで目を光らせると色々な所にあんがいヒントは隠されてるぞ。



何回かプレイして目と頭がなれてきたら、ココにコレがあてはまると解ってもすぐには置かないで、その相方のピースを探してから組み合わせ、ダブルを狙い高得点を狙おう。ヒントは面ごとに3回しかないので有効に使うベシ。



▲綺麗な動画パズルとおちゃめな背景のアンバランスさが面白い。

▲対戦モードもついているので、友達と熱くなれ！

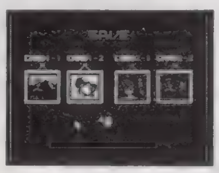


◀自分が描いた絵をセーブしておけば、その絵をパズルにすることも可能

楽しいおまけ?お絵かきツール

◉メモリーカードは必需品

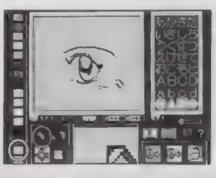
このゲームの中には、おまけとは思えないようなお絵かきツールが入っている。しかし、絵を描いても、メモリーカードがないと保存できないので要注意！ 1つの絵を保存するには、空きブロックが6個必要なので描く前にチェックしよう。



◀セーブ画面で描いた絵の確認も出来る。1つのカードで2つ保存可能

◉美しい動画の心得。〔その1▶マウス〕

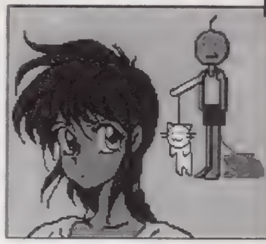
どうせ描くなら美しくキレイに描きたいよね。そこで必需品なのがマウス！ コントローラでも描けないことはないが、曲線の描きやすさやスピードは、格段にマウスの方が便利なので、本気で描くなら3千円出してでも購入したほうが得策。



◀こ〜んな曲線もマウスなら楽々。コントローラだと斜め線がツライのだ。

◉美しい動画の心得。〔その2▶電気〕

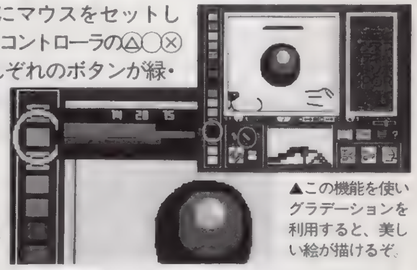
動画を作る時に、超便利なアイコンが"電気"だ。コレは、動画に無茶な動きをさせないためのツールで、コピー機能と併用するとキレイにアニメーションするぞ。やり方は、パターン動画の場合、最初と最後を始めに描き、その間の動きを微妙にずらして描いていくことが基本。後は、色々応用して使ってみてね。



◀この様に電気を使うと描いた絵が後ろに残るので、確認しながら絵が描ける。

◉美しい動画の心得。〔その3▶RGB〕

1Pにコントローラ、2Pにマウスをセットして色にカーソルをあわせる。そしてコントローラの△○×ボタンのどれかを押すと、それぞれのボタンが緑・青・赤色の光の三原色に対応していて、組み合わせ次第で自分の好きな色に変えることが出来るのだ。

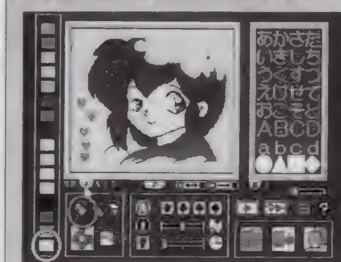


▶数字を大きくすれば、色が明るくなるぞ。ちなみに□ボタンを押すと元の基本色に変わるので注意してね。

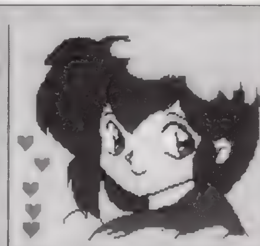
▲この機能を使いグラデーションを利用すると、美しい絵が描けるぞ。

白虎かなめ画伯がチャレンジ!!

かなめで〜す。マニュアルも読まずにいきなりマウスでグリグリ描いてみました。とりあえず、30分かけて完成。パソコンなどであたり前のマスク機能がないのと、ルーペの使い勝手が悪いのがイタイかな〜。10分くらいでルーペは慣れちゃったけど…。マスクができないから手間もかかるし、本格的なCGはたいへんそう。ここはおまけと割り切って、気楽に遊んでみるのが吉かな？



▲まばたきの中割りを描いているところ。う〜ん。これは失敗しちゃった…。



◀かなめの自画像でっす。ここまでがたいへん。所要時間約17分。



◀アニメはまばたきでも…。3枚目にコピーして右目を修正。



◀4枚目はロバク。このくらいのレベルから始めるといいかも。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

バカゲーマー満載の電撃PS編集部では、読者の方々により一層PSを楽しんでもらうために色々な質問や相談を大募集しているぞ。人生相談などにはお子様だから答えられないけど、PSの質問に関しては、テクニシャンぞろいだから、なんでも大丈夫。攻略の相談、システムの疑問、ゲーム内容の謎、ハードにかんしての気掛かりなど、何でも電撃PSの胸にドーンとぶつけてくれ。ゲームに命を捧げたへんてこな大人達が全総力を挙げて、適切かつ親切に、そして優しくサポートすることを約束しよう。また、このコーナーについての意見・希望・感想なども随時受け付け中なので、キミのストレートな言葉を聞かしてほしいな〜みたいな感じ。

お便りのあて先は…
郵便番号101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「Q&A」係までね。

ポイントQ&A

Q：音楽について素人なんですけど、付属でついている音楽モードで綺麗な曲を作りたいのですが、何かコツみたいなモノはありますか？
A：コードはC（ドミソの和音）を基本にすると良い またこのゲームは、サンプリング音がいいので無茶に和音を使い、音を消すような作りをしないのがコツかな。あともう一つ言うとしたら、タイ（長音）が使えないので、テンポの速い曲を作った方がかっこよく聞こえるぞ。

アークザラッド はじめて物語

まんが
岩瀬さとみ

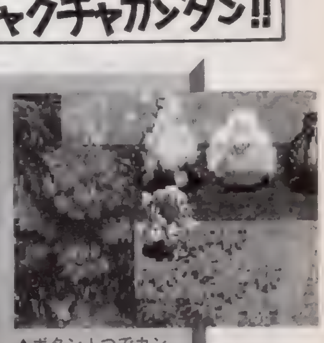
RPG系大作ソフトの第1弾となった『アークザラッド』。このソフトの真実に迫るはじめて物語なのです。あなたにもきっと訪れる冒険の旅を、ちょっと分析してみましょう。思わぬところで、思わぬ発見があるかもしれません。明日のために。

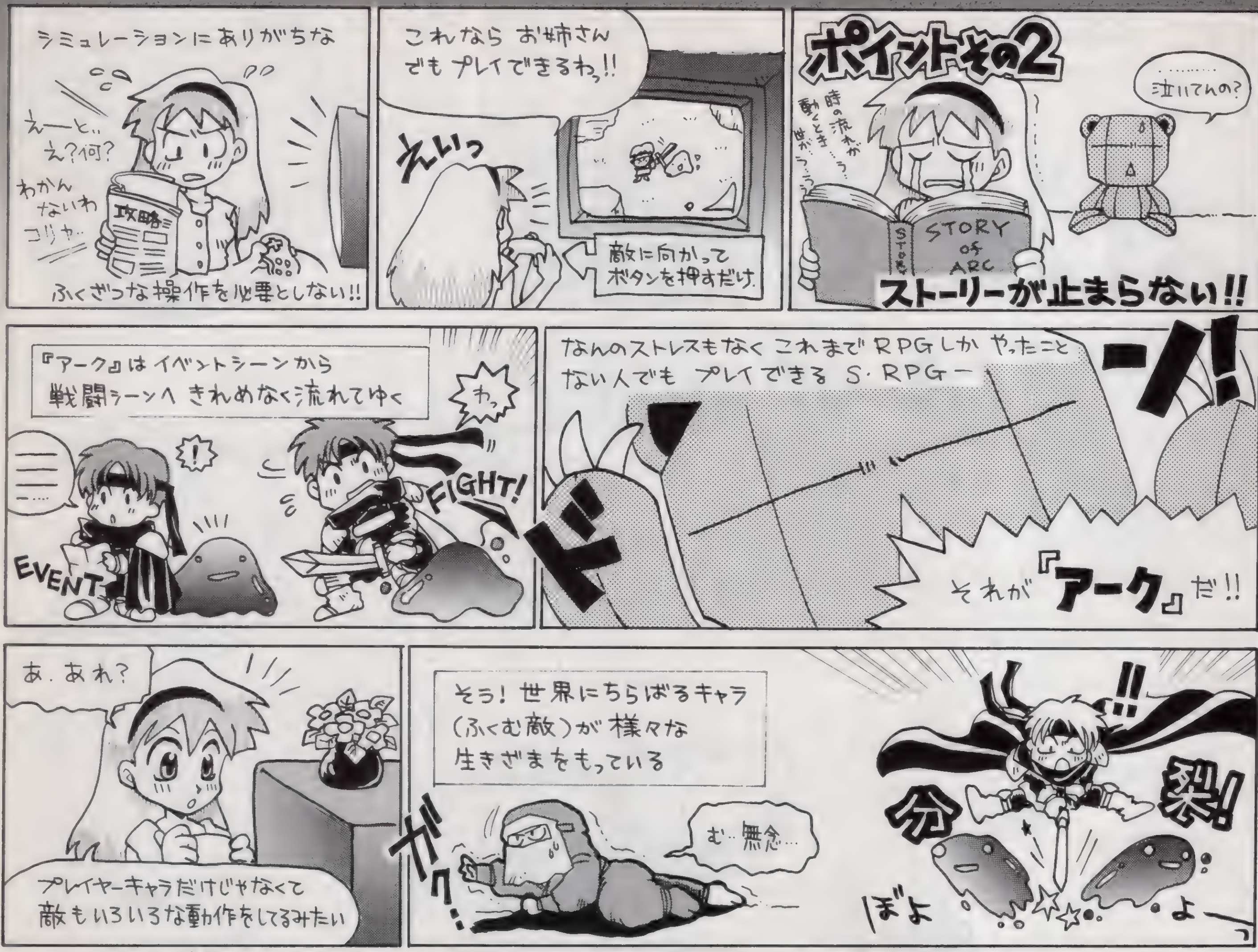


いつかきっとくる あなたの大冒険のために その1

●RPG「アークザラッド」を徹底分析してみる

「アークザラッド」はRPGである。が、日本で俗に言われているいわゆるテキストタイプのRPGとはシステム自体がかなり変わっている。S・RPGタイプ、いや、SLGタイプと呼んだ方が正しいのだろう。SLGと言われると「難しい」とか、「複雑」といった先入観があるのだが、「アーク」の場合、その辺を一気にクリアしてしまっている。RPGというカテゴリーで分類するとわかりにくいのだが、SLGとして分類すれば超カンタン。「アーク」は世界で最もシステムのわかりやすいSLGなのだ。なぜ、わかりやすいか？　それはほとんど1回または2回ボタンを押すだけで全てが決定していくからである。コマンド画面が現れないのも大きい。そもそもコマンド画面とは複雑になりがちなRPGのインタフェースをわかりやすく簡略化したモノである。これが無い場合はどうなるのか？　そんなことは普通なら考えたりしない。しかし、「アーク」はあえて、そこにこだわったのだろう。次々と複雑なシステムが採用され、従来の簡略化するという意味を失いかけたコマンド群。それを切り捨てることで、新世代RPGらしさを求める。この辺が「アーク」がキャッチフレーズ通り「新世代・新RPG」たるゆえんではないだろうか？　プレイしやすさと世界へのはいりこみ易さは他の追随を許さないほど高いクオリティを誇っている。ただ、○ボタンを押すだけで敵を攻撃してくれる。言葉にするとそれだけのことだが、それを実現できたRPGが、かつてなかったことだけは確かである。とりあえず、『ドラクエ』しかプレイしたことのない人でも、マニュアルを読まずにプレイを開始できる。そういうビギナーユーザーを対象にしてもちゃんと対応できるマンインターフェース。それが「アーク」の本当の魅力なのである。

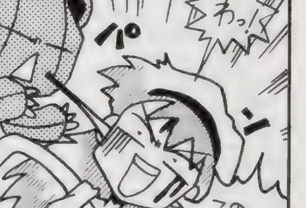

▲ボタン1つでカンタン操作。それが「アーク」最大の特徴。



いつかきっとくる あなたの大冒険のために その2

● 『アーク』はなぜ、ＳＬＧタイプになったのか？

それでは、なぜ、「アーク」はシステムにＳＬＧタイプを採用したのだろう？　それは、テキストＲＰＧの行き詰まりに理由がある。テキストＲＰＧとは、元祖「ドラクエ」に代表される文字で戦闘が表現されるタイプ。このタイプは最近とても厳しい状況下にあるのだ。文字で戦闘を表現するのはとても便利な方法である。特に昔は（ＦＣくらいまで）、グラフィック的な要素が表現しづらかったため、リアルな情景を文字から感じとるしか方法論が存在しなかったのだ。しかし近年、とくに新世代機になって条件が変わってきた。グラフィックやサウンドはよりリアルに、マシンパワーも高性能と化し、ソフト的な要素であるＲＰＧのシステム自体も、新世代対応に変わっていかなければ「いけない」状況にあるのである（日本のソフトは遅れてやってくるため、気づきにくいが）。その模索の結果が今回のシステムであると思っていいだろう。まず、戦闘＝足枷性（物語を進める際に戦闘が主人公をレベルアップさせるモノではなく、時間を稼ぐという足枷的な役割に成り下がってしまっているＲＰＧが多すぎる。かといって戦闘自体の楽しさ、重要さを大事にしようとすると、だんだんタクティカルな戦闘＝ＳＬＧになっていってしまう。この方が視覚的にも見せやすいという利点もある）を薄め、多彩なパターン（グラフィック、サウンド）で繰り返しを避ける。これにテンポの良さ（システム＆バランス）が加わった　テキスト中心の戦闘は、繰り返し行われると飽きてしまう。ＲＰＧファンは毎ターン緊張感のない連打だけの戦闘を何千回も経験してきたことだろう……　「アーク」は、少なくともしなければいけない戦闘で「飽きる」ことは無いハズだ。当然眠くなることもない。まあ、それは総合プレイ時間が短いからという事にも関係してくるのだが……。



▲さすがに、遺跡ダンジョンの深いところに降りると眠くなる。

どーして『アーク』はこーなったのか？ そこんとこをキッチリ聞いてみる!! インタビュー

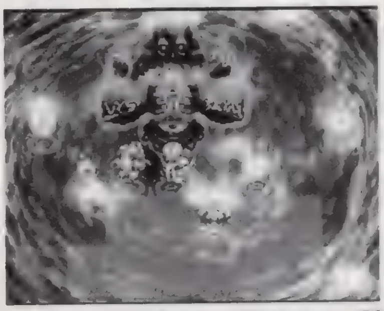
発売日当日から大盛況を呼んだ『アーク』。開発担当の方々が、このゲームが完成されるまでのプロセスや、気になる『Ⅱ』の事まで、色々答えてくれたぞ。心して読むのだ！

——アークはＰＳ初の大作ＲＰＧですが、その辺についてはどう考えでしたか？（以後・**土田氏＝土、佐藤氏＝佐、赤川氏＝赤**、敬称略）

土：「ＰＳ初のＲＰＧということでユーザーの期待度が高かったので、責任は強く感じましたね。まあ、でも自分のイメージしたモノにかなり近いデキにはなったと思いますが……」

——企画が立ち上がったのはいつ頃……？

佐：「一番最初にこの３人が集まったのはもう２年前の秋で、企画として始めたのは年末？」



◀大作ソフトとして期待される分、当然戸惑いもあったそうだ。なのに新ジャンルに挑戦するあたりがスゴイというか……

赤：「原型となるＳＬＧ型のＲＰＧの話を頂いたのが去年のＰＳ発表の半年前ぐらいでしたね。ＳＣＥとしては、早い時点でいろんなジャンルのゲームを出さないといけない使命がありましたし、その一貫として着手したのが最初ですね」

——最初からＲＰＧに決まっていたのですか？

赤：「土田さんの方の、何点かあった企画の中にＳＬＧタイプのＲＰＧってモノがあったんです。単純なＲＰＧじゃつまらない。こういうタイプも必要だなって考えもあってコレでいこうということになったワケです」

土：「最初はＳＬＧの色が濃かったんですけど、ＲＰＧユーザーにも受け入れられるっていう案がまとまり、それにプラスしていくって形で落ちついたんです。普通ＳＬＧというと戦略性が高いんで「コマ」を動かすという感じになるんですが、そういった作りよりも「キャラ」自体をちゃんと描いて、存在感をきちんと出したかった。その時点でＳＬＧ特有の戦略性を追求する方向性から少し遠ざかりました」

——かなり新しいシステムですよね？　リアルタイム性が含まれているというか。

赤：「見た目で分かりやすく、戦略云々というレベルでなくても出来るようなモノが作りたかったんです。また、今までのＲＰＧの法則のような、歩いて敵が出てきて戦うだけというのは旧世代ぽいじゃないですか、やっぱり新しいハードになったから新しいＲＰＧを見せたいなという気持ちからこの戦闘システム、フィールドバトルシステムに決まったんです。これでソフトの方向性も決まった感じがしましたね」

——ではそのＲＰＧについてですが、どのようなスタイルで取り組まれたのでしょう？

土：「レベルアップするために長い時間プレイするようなモノは作りたくなかった。話しのテンポやリズムを狂わすようなモノも」

赤：「だらだら長い映画を見ているより、凝縮された短い映画の方が爽快感もあるでしょう。あと、万人が終わることの出来るようにとも考えました」

——新世代機ということについては？

佐：「今現在、３Ｄポリゴンが新世代機といった風潮が全般的にありますよね」



▲左から、土田俊郎氏（ジークラフト・ゲーム本体のプロデューサー）、赤川良二氏（ＳＣＥ・トータルプロデュースを担当）、佐藤光氏（ジークラフト・細かなシステムから設定まで、現場のほとんどに関わるディレクター）。

赤：「それに対してのアンチテーゼではないけれど、一石を投じたいって気持ちはあったかな」

——なんかデータ量が多そうですけど……。

佐：「格闘ゲームのかけ声が基本です（笑）」

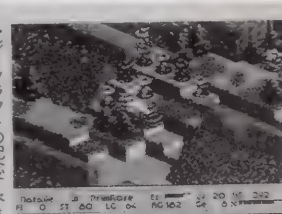
土：「キャラパターンも、ゲーム中では気づかないかもしれないですが、ものスゴクあるんですよ。次世代機のＲＰＧとして、まだ他と比較できないのが寂しいけど（笑）」

——さて最後に「Ⅱ」に関してなんですけど？

一同：「『Ⅰ』での謎は『Ⅱ』への伏線。ユーザーの意見も取り入れて、よりスゴイソフトにしますから期待してて下さい」



◀とにかく「Ⅱに期待して下さい」だそうだ。プレイ時間に関しては「言い訳はしない」といった感触。不満に思った人も「Ⅱ」に期待せよ！



▶ジークラフトの記念すべき第１作はスクウェアの「フロントミッション」。ロボットがバリバリに活躍する、ハードＳＦＳＬＧなのだ。今年の初めにコレにハマった人も多いんじゃないのかなぁ？

G-CRAFTって？

㈲ジークラフト……代表取締役の土田氏が元メサイヤと言うこともあってか、「その手」の期待が一身に集められている新進のソフトハウスである。すでにその実力の片鱗は『フロントミッション』で証明済みだったが、今回の『アーク』でさらなる飛躍が予想される。

ＰＳでもメカ系のゲームの制作も期待したい！

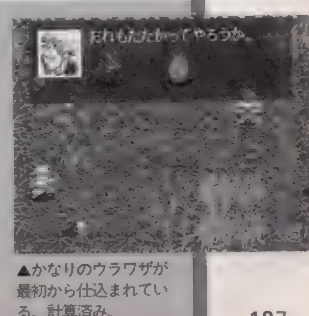
いつかきっとくる あなたの大冒険のために その３

●細かすぎる演出と、そのコダワリ！　スキのない管理

よく見るとわかるのだが、「アーク」のキャラクターは全て、超細かいアクションパターンを持っている。これは通常の２Ｄゲームの何十倍にもあたる仕様である。主人公関係だけでなく、全ての敵がそうなのだから驚いてしまう。前から斬りつけたときと後ろから斬りつけられたときでリアクションが違ったり、避けるという行為ひとつでも各人各様、個性を表現しているのだ。

そして声。実は主人公キャラ１人に付き、50近いボイスパターンが用意されているっていうから驚き。通常のプレイでは決して聞くことのできない声まで入っているという。ゲーム中盤になっても、アレ？　このセリフは今まで聞いたことがない、なんて症状が現れるのはそのため。ＲＰＧではこのアレ？　がとてつもなく大事で、ダレてしまいがちな戦闘を引き締める役目を担っているのだ。

そして、そのキメの細かさも特筆に値する。普通、第１作しかも新ハードとなると、ある程度スキがあるものなのだが、「アーク」にはそれがみあたらない。物語を進行させていく鍵をゲーム業界ではフラグ（＝旗）と言う。「このフラグが立っている時には、プレイヤーはこの場所のここでこういう行動をする、またはできる」というチェックがデバッグである。このチェックのクオリティがメチャクチャ高いのだ！　だからといってフラグの数が少ないと言うわけではないのは当然のこと。後述するが（その４）、アークのＭＡＰ数は通常のＳＬＧと同等かそれ以上である。まあ、別にゲームの完成度を高めるために必要なことじゃないかと思うかもしれないが、その必要なことができていないゲームがあまりにも多いことはユーザーである読者様の方がよく知っているハズ。そういった意味で「アーク」はバグワザの少ない完成度の高いゲームだといえるのだ。



▲かなりのウラワザが最初から仕込まれている。計算済み。

ククル生セリフ集

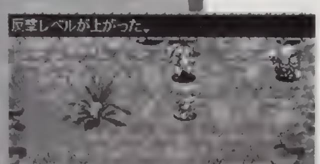
01：よーし
02：さぁ、やるぞ
03：早く戦いを終わらせなくちゃ
04：私の番ね
05：かかってきなさいっ
06：どこからいこうか
07：どうしようかな
08：まかせて
09：絶対、足手まといにはならない
10：死ぬわけにはいかない
11：か、回復を……
12：私は大丈夫……う
13：力が出ない……
14：まだまだ、これから
15：女だと思ってバカにしないで
16：その程度じゃ効かない
17：あぶない
18：あまいよ
19：まだまだ
20：手が痺れた
21：少しは効いた
22：いい加減にしてよ
23：動きが見えてる
24：遅いっ
25：当たらないよ
26：まだまだ
27：助かった
28：もう、ダメかと思った
29：まだまだ、これからが勝負
30：もう大丈夫
31：新しい力が……これでもっと戦える
32：まだまだこんなもんじゃない
33：もっと、もっと強くならなければ
34：神よ、ありがとうございます
35：まだまだ、強くなった気がしない
36：まだまだ、これから
37：どこからでもかかってきなさーい
38：やった
39：よーし
40：いいぞ
41：やったね
42：ラッキー
43：ありがとう
44：まだまだ大丈夫
45：これでよし
46：助かった
47：これで元通り
48：まだいける
49：これでまた魂が1つ救われた
50：自分の哀れを呪いなさい
51：あら
52：効かない
53：いけると思ったのに……
54：止められたっ
55：しまった！？
56：あたらない！？
57：あっ
58：そんな！
59：よしっ
60：やっ
61：はっ
62：静かにしてよ
63：きちんとしなさい
64：ここは戦場なんだから
65：私がやらなきゃ……私がやらなきゃ
66：空が……青い……
67：みんな、がんばって……
68：私が…これくらいのことで
69：この先、どうなるのかな
70：いいよ
71：だーめ
72：キュア
73：デポイズン
74：サイレント
75：リフレッシュ
76：不浄なる者への天の裁きを
77：リザレクション
78：ディバイド



いつかきっとくる あなたの大冒険のために その4

●クリア時間がちょっと短いということに対する考察

さてここまで「アーク」の良いところばかり、分析してきたが弱点は無いのだろうか？　実はある　……プレイしやすさや、気持ちいい感覚の追求、新世代機らしさ、といった諸々の要素を追い求めた結果、多分開発者が予定していたよりも、プレイ時間が短くなってしまったのである。しかしそれは……どうしようもなかったのではないのだろうか？　このゲームの企画が立ち上がった時、新世代機のアクセスの速さ、プレイヤーの最も気持ちいい操作スピード、その辺を全て考えに入れた上で、ボリュームを考えることができる人間はいなかったハズだ。ＰＳ本体自体が存在しなかったのだから。それにも関わらず、第１作、しかも新世代への挑戦という野心作にして「もっとＭＡＰをよこせ」「もっとプレイさせろ」と思わせるだけの基本が出来てしまった事の方がスゴイことじゃないだろうか？　単純に、もっとプレイ時間を延ばすことぐらいカンタンにできたハズだ。攻撃や魔法やワザをもっとハデにして（それこそムービーを使ったりして）その度にＣＤにアクセスさせれば、それこそプレイ時間は一気に２倍近くなっただろう。まあ、そこまで露骨にしなくても、行動してから、敵に攻撃を仕掛ける時にコマンドを出すとか、バランスをツラクして（当然レベルも上がりにくくする）、もう少しフリーバトルエリアで戦闘をさせたりすれば、軽く10時間は稼げたハズなのだ。それをあえてしなかった制作側のコダワリは次回作がさらに良くなることを如実に物語っている。ちなみに、「アーク」はＣＤ満杯のデータが詰まっているらしい。生音と言われる音楽データや映像データは当然として、単純なゲームのデータもとてつもない量らしい。制作側は「では、『II』は必然として２枚組もありえますね」という質問には、ただ微笑むだけだったが。



▲ほとんど１回しか行かないフリーバトルエリア。バランス良好。

ウラワザデータベース

PSのウラワザのすべてが分かる！
毎度おなじみウラワザデータベース、
それでは始まり始まりぃ！

プレイステーションの
全ウラワザを網羅！

Ver1.6（7/30版）

★は今号の新ワザです。

ヴィクトリーゾーン

●玉視点
：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力するともとに戻ることができる。

★くぎの調整
：デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて△を押す。すると、項目一覧のいちばん下の場所に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。この項目を選ぶと、その名の通りはかま周辺の釘を、自由に調整することが可能になる。

A.IV.EVOLUTION

● 2つの隠しマップ
：まずは資産を1兆円貯めて、エンディングを見る。その後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めようとすると、「山脈」と「無人島」の2つの隠しマップでプレイすることがきるようになる。どちらも難易度が高く、かなりのテクニックが必要。

●駅名変更＆キャラを動かす
：電車かバスのダイアグラム作成中、駅名をクリックすると、名前を変更することができる。また、エンディングを迎えたときに何かボタンを押すと、ポリゴンキャラを動かせる。

●資金増殖
：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜ける。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうとゲームオーバーになるので注意。そしてそのまま（コマンド画面がでている間は時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。一度このワザで増殖した後、また資金が足りなくなっても、何度でも同じことを繰り返せる。

●新幹線をバグらせる
：まずは新幹線かリニアを開通させる（どちらでもＯＫ）。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグって姿を消してしまう場合があるので注意。

●車窓モードで視点変更
：車窓モードのときに、㋝を11回押す。すると、Ｉコンのボタンで、自由に視点を変更することができる。路線を外れて移動したり、空を飛んだりすることまでできてしまう。なお、ボタン操作は下の表の通り。

L1	上昇
L2	左回転
R1	下降
R2	右回転

□	時刻変更
○	スピード変更
△	もどる

●引き込み線をつくる
：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればＯＫ。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外から資材を運んできてくれる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。

ガンナーズ・ヘヴン

●シークレットナンバー
：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら㋝。これで番号入力モードに入るので、特定の数字を入れるといろんなことが起こる。数字と効果は以下の通り。MA：2面から開始、UT：3面から、RH：4面から、MK：5面から、HT：6面から、YI：ボムを9個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない。

キリーク・ザ・ブラッド

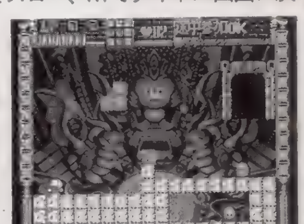
●ボスを簡単に倒す
：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入り口に立ったまま武器を連射する。画面には何の反応はないが、弾はボスに当たっているので、徹底的に撃ちまくること。エネルギー消費型の武器を使い、エネルギーを補充しつつ撃つといいだろう。その後、ボスの部屋に入ると、登場デモシーンの後でボスはすぐにやられてしまう。この方法なら、ダメージを受けることはない。

ぐっすんおよよ

●変態モード
：タイトル画面で、○＋ⓧを同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●ステージセレクト
：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2＋✚右上＋㋜：アーケードモード（ノーマル)、L2＋✚左上＋㋜：アーケードモード(変態)、L2＋✚右下＋㋜：ＰＳモード（ノーマル）L2＋✚左下＋㋜：ＰＳモード(変態)。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので、入力のさいは注意。

●デバッグモード
：タイトル画面でカーソルをＯＰＴＩＯＮに合わせて、L2＋R1＋㋜。「なのだー」と声がすれば成功で、デバッグモードに入ることができる。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることが可能になる。



▶㋝を押せば、画面を残したままポーズもできるぞ。これなら、じっくり考えてブロックを落とすこともできるのだ。うーん、ラッキー！

今月の採用者（敬称略）：LV100（なし）：LV80（2名）東京都　三島義一くん、埼玉県　ＫＡＺＵＹＡくん、：LV50（なし）：LV20（1名）東京都　高田裕美くん：LV0（なし）

クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：R1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、✚左、○、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強になる。さらに、ゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメセレクト

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜と入力。すると、エンディング後のおまけアニメーションを見ることができる。



◀PSの能力の奥深さを堪能できるアニメ。フル画面で超綺麗なアニメがグイングインと動く様は、まさに感動

●アイテム増殖

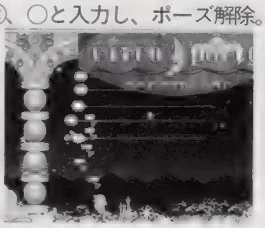
：まずは、どのシナリオでもいいので一度アイテムを取る。そして一度その場でセーブして、すぐにそのデータをロードする。次にもう一度セーブして、セーブしたらすぐにリセットをかける。最初からやりなおし、最後にセーブしたデータを使って、「シナリオの最初から」を選ぶ。すると、最初に取ったアイテムを持った状態でシナリオを最初からやりなおすことができ、アイテムを再度入手することが可能。

＊このウラワザは、PS本体によってできる場合とできない場合があります。

極上パロディウスだ！

●フル装備

：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、○と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態まで一瞬でパワーアップできる。



▶このウラワザは、「極パロ」と「パロディウスだ！」のどちらのモードでも使うことができるぞ。

●ステージセレクト

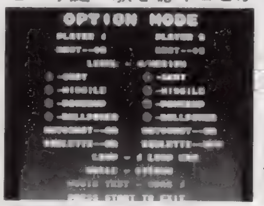
：タイトル画面で、□×５、△×７、○×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで『パロディウスだ！』と『極上パロディウス』の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ～」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればＯＫ。

●手元でリセット

：ゲーム中いつでもいいので、L1+R1+㋝+㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。

●未使用の歌が聞ける

：「極上パロディウス」のオプションモードにあるサウントテストの項目で、「ＳＯＮＧ１～３」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソング。



◀いずれも劣らぬ名曲ばかり。ゲームを買ったら、必ず聴くべし。本篇では使用されてないぞ。

●無敵でプレイ

：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、ⓧ、ⓧ、○、□、○、□、✚下、左と入力。これで、自機が無敵状態になり、敵の弾や地形に当たっても死ぬことはなくなる。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることが可能。



▶前述のステージセレクトと併用することも可能だぞ。これでクリアも超カンタンなのだぁ！

●残機99＆２周目プレイ

：どちらのモードでもいいので、タイトル画面でⓧ×５、□×７、△×３と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、△×５、○×７、ⓧ×３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ

：『パロディウスだ！』モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、ＰＳ版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

コズミックレース

●隠しメニュー

：ゲーム中ポーズをかけて、△+ⓧを同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。

●コースセレクト

：メインメニューが表示されている画面で、L1+L2+R1+R2を押しながら□+○を同時に押す。すると、コースの選択をすることができるようになる。これで、自分の好きなコースだけで遊ぶことができる。

サイバースレッド

●ビークルを増やす

：どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが５機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、○と入力すれば、いきなり追加される。

ザッツ・ポン

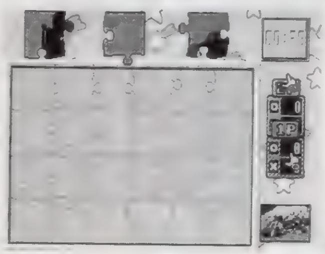
★トメと戦う

：まずは各部屋でハイスコアを取り、雀士の部屋にたどり着く。そしてこの部屋でもハイスコアを取ったら、部屋の選択画面で✚右を押しながら雀士の部屋を選ぶ。これで、対戦相手が全員トメという、隠し部屋に入ることができる。ちなみにトメは非常に強く、勝つには相当な腕が必要。さらに、この隠し部屋でハイスコアを取ると、スタッフロールを見ることができる。

ジグソーワールド

●ちょっとした小技

：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリック。すると、枠の色を変更することができる。変更できる色は、全部で４色もある。また、１Ｐと２Ｐのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更をすることができる。



◀枠の色を変更して、いつもと違った気持ちでプレイしてみてはどうかな？

実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー

：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、通常モードでも、シナリオモードでも、対人対戦以外ならば同様のことがおこる。このウラワザを使えば、シナリオモードのクリアが楽に。

●選手のデータを見る

：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてＬかＲのどれかを押す。すると、その選手の現在の打率や、ホームラン数などといった細かいデータをじっくりと参照することができる。

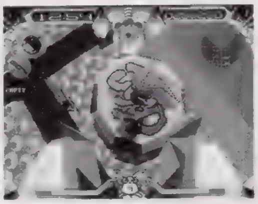
ジャンピングフラッシュ

●雲の流れを変える

：タイトル画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、✚の上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。なお、背景のスピードが調整できるからといっても、ゲーム自体に影響を及ぼすことはない。

●エキストラモード

：一度ゲームをノーコンティニューでクリアすると、タイトル画面で「エキストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。



▶とにかく6段ジャンプが楽しいエキストラモード。落下の恐怖も3割増し。

スターブレードα

●連射モード

：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、○、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●フリーコンティニュー

：タイトル画面で✚上、右、下、左、ⓧ、ⓧ、ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。時間と根気さえあれば、必ずクリアすることが可能。なお、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうとキャンセルされるので注意。

ツインゴッデス

●キャラの色かえ

：「VS BATTLE」のモードで、キャラクター選択のときにⓢを押しながらスタートする。これで、実写、アニメキャラ問わずに色を替えることができる。ちなみに1P、2P側のどうちらでもOK。

ツインビー 対戦ぱずるだま

●玉を遅くする

：「アーケードモード」でのプレイ中、1コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。

●真っ黒プレイ

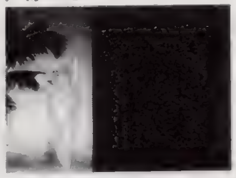
：「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、○と素早く入力。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。

●スキップ

：コンティニュー画面になったらⓢを押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。

●ご褒美エンディング

：オプション画面の難易度を7（一番高い）にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという、豪華なエンディングがスタートする。

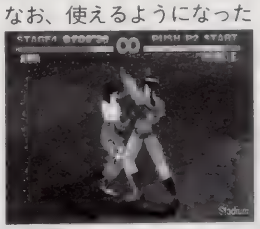


▶キミはもう見たか、コレがツインビーの本当のエンディングだ！

鉄　拳

●中ボス8人衆を使う！

：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューは可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計8回クリアすることで全員が使えるようになる。なお、使えるようになったら、セーブすることで、いつでも呼び出せる。



▶ボスが使えるようになったら、メモリーカードでセーブしよう。いつでも呼び出せるぞ。

●ギャラガウラワザ集

：ロード中に遊べる『ギャラガ』で、18.5秒以内クリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが5発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連写することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間にⓢを押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う！

：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。ちなみに、ノーコンティニュークリアといっても、難易度や時間、ラウンド数は自由に設定してもかまわない。また、2Pに乱入されてもノーコンティニューのカウントは続いている。だから、負けそうになった場合、すかさず2P側で乱入し、それに勝ってからもう一度やり直せばOK。

●一発でデュアルファイター

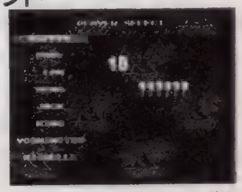
：2P側のコントローラで、✚上＋ⓧ＋△＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると「ギャラガ」の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、下にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなるので注意。

●デビルカズヤを使う！

：ロード中に遊べるおまけゲームの「ギャラガ」で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせてⓩを押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。デビルカズヤの使えるワザは、ほぼ通常のカズヤと同じで、強さもあまり変わっていない。また、2P色を持っていないので、同キャラ対戦はできない。

●簡易キャラセレクト

：メインメニューが表示されている画面で、L1＋R1を同時に押しながら、1Pモードを選ぶ。すると、名前しか表示されない、簡易キャラセレクト画面に入れる。

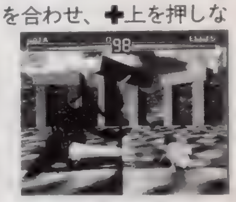


▲ボス使用OKの状態なら、使えるボスも表示されるので便利だ。

闘 神 伝

●ガイアを使う

：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき1コンで↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればOK。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。対戦、COM戦など、どのモードでも使用することが可能。



●ショウを使う

：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに2コンで素早く→↓↘＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でOK。対戦、COM戦など、どのモードでも使用できる。

●演歌を聴く

：ホーのステージを10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のBGMが流れる。ちなみに、通常のCDプレイヤーで12曲目を再生することでも聴ける。

●ボタン一発隠し技

：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↘＋ⓧ。その後オプションモードでLとRを4つすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中ⓢを押しながらL1＋L2＋R1＋R2。

●カメラアングルを変える
：オプションモードのパッドタイプを、L、Rボタンが4つすべて「NOT USE」のものを選ぶ(例えば、33番のタイプ)。すると、カメラアングルに「YOUR SELF」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にL、Rボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて○+△+□+⊗を押しながら㊝を押すと、ポーズ表示が消える。そこでIコンの㊝を押すと、今度はL、Rボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。

パチ夫くん パチンコランド大冒険

★デバッグモード
：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、㋫と入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1を押すと、そのお店を強制的にクリアしたことになってしまう。

モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート
：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。

●ゴーストをセーブ
：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㊝を押す。これで、「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

雷電プロジェクト

●超便利メニュー
：『雷電』、または『雷電II』の、どちらでもいいので、ゲーム中L1+L2+R1+R2を同時に押す。これで、画面表示の微調整などが可能な、隠しメニューが表示される。このメニューから、最初のタイトル画面に戻ることも可能。

●デモを楽しむ
：『雷電』と、『雷電II』のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、Iコンの⊗を押す。これで、メインメニューの文字表示をすべて消すことが可能になる。

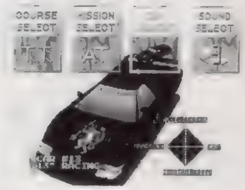
リッジレーサー

●マイカーを増やす
：ゲームを立ち上げたとき、ロード中に遊べるミニギャラクシアンをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車がなんと12台に増殖(通常は4台)。また、一度増殖させたら、メモリーカードにセーブすることでいつでも呼び出すことが可能。



●EXTRAコース
：初級、中級、上級、TTを1位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●ゴキブリカーを使う
：上述のEXTRAコースを出すと、TTに謎の黒い車が登場する。これに打ち勝つ(TTで1位を取る)と、この黒い車(通称ゴキブリカー)を使用することができるようになる。これは、ゲーム中最高の性能を持つ。



●フラッグを動かす
：タイトル画面(PUSH START と表示されている画面)で、L1+R1を押しながら十字キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。また、L1+R1を押しながら㋫を押すと、フラッグが半透明になる。

●車を動かす
：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中回転している車の回転方向を制御することができる。ただし、ゲーム進行や車の性能には、まったく効果を及ぼさない。

●鏡面コース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことも可能。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで送って下さいな。採用者には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS「ウラワザ」係

◉Lv100:12,000円分の商品券
◉Lv80 : 8,000円分の商品券
◉Lv50 : 6,500円分の商品券
◉Lv20 : 4,500円分の商品券
◉Lv0 : 2,000円分の商品券

すべりこみセーフ！ウラワザ超速報!!

エースコンバット

●色が変わる
：エムブレムのロード画面(巨大な鳥のような画面)に入る前に、R1+○を押しっぱなし。するとCDが跳ね回るロード画面になるので、✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで自機が敵カラーに。同じくCDのロード画面で✚左、右、左、右、下、上、下、上、○、○、△、△、△なら2Pモードで敵カラーが選べる。

宇宙生物フロポン君P!

●無限コンティニュー
まずは本体にコントローラを2本接続してゲームを起動。そして「宇宙生物フロポン君P！」という声がしてタイトル画面になったら、両コントローラの㊝を同時に押そう。このとき、もう一度「宇宙生物フロポン君P！」という声がしたら成功。これで、無限コンティニューが可能になるのだ！

エースコンバット

●クリアのおまけ
：各モードをクリアすると、以下のおまけが楽しめるようになる。イージーモード：16機全部が始めから使える。ノーマルモード：イージークリアのおまけに加え、僚機がすべて始めから雇える。ハードモード：イージー、ノーマルクリアのおまけに加え、すべての作戦をどこでも選択できるようになる。

エースコンバット

●所持金最高&おまけゲーム
：エムブレムが出るロード画面に入る前にR1+○を押しっぱなし。すると、CDが飛び跳ねるロード画面になるので、✚上、左、下、右、と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームで遊べる。また、同じくCDのロード画面で✚下、○、△、△、△、○、△、○、△、○+△、○+△と入力すると、所持金が最高になる。

ウラワザ超々速報！ 機動戦士ガンダムでステージセレクト発見！ オープニングデモ中、✚左+㊝+R1+L2を押したままスタート。これで好きなステージから開始できるぞ。情報提供は、東京都の石間隼人くんでした！ Lv80。

コマンドデータベース

鉄拳&闘神伝はコレでバッチリ!

✸鉄拳のコマンドを簡単に入れられるコツ!!

1 →→●●(超ばちきなど)を確実に

基本的に「鉄拳」の技は、コマンド表に書かれている通り、順番に方向キーやボタンを素早く押せば出せる。しかし、それでは出しにくい技も存在するのだ。それは、一八の超ばちきのように投げ技に含まれるもの。超ばちきは上に書かれているコマンドで出せるが、この場合は2回目の→と同時に左右パンチボタンを押すといい。ポールの裏当て、巌竜のサバ折りシザースなどのように、同じコマンドのものはこれでラクに出せるようになるはずだ。また、吉光の絶鳴剣、ロウのドラゴンニー、ニーナの抱え込み肘打ちでも同じ要領で操作すればOKだ。どの技もかなりの攻撃力を持っているから、ぜひマスターしよう!

2 ↙●●(ドラゴンファングなど)もラクラク

ロウのドラゴンファング(ニーナのハンティングスワンや吉光の斬哭剣など)を、「ここぞ!」という時に出せなくて困ったことはないかな? 確かにこのコマンドは入れづらいが、超ばちきの場合と同じように方向キーと同時にボタンを押せばわりとラクに出せる。しかし、「オレはナナメにキーを入れるのが苦手なんだぁっ!」って人は意外に多い。そんな時は、ナナメにキーを入れる前に1度後ろにキーを入れて(つまり←↙)からボタンを押してみよう。以外と簡単に技を出せるんじゃないかな? それにこの方法なら、相手が起き上がり攻撃を出しても当たらない位置で技が出せるという特典まで付いてくるしね。

3 ↘●●(フランケンシュタイナーなど)はコレだ!

キングやA.キングのフランケンシュタイナーだけに限ったことではないが、右パンチ+左パンチや、右キック+左キックがなかなか出せなくてガッカリすることがたまにある。実はこれらを確実に出せるとっておきの方法があるのだ。

パンチボタン(以下Pボタン)同時押しの場合は左Pボタンを押しながら右Pボタンを、キックボタン(以下Kボタン)同時押しの場合は左Kボタンを押しながら右Kボタンを押せばラクに出せる。もちろん通常の投げ技の場合も、左Pボタンを押しながら左Kボタン、右Pボタンを押しながら右Kボタンでそれぞれ OKだ。これを利用して、左Kボタンを押しながら、↘と同時に右Kボタンを押せばフランケンシュタイナーは確実! 間合い内では投げ技になり、間合い外では中段攻撃やダウン攻撃になるオイシイ技だから、キング使いの人はマスターしておいてソンはないぞ。

なお、上で説明した超ばちきやドラゴンファングなども、この方法と組み合わせることにより、さらにラクラクになるはずだ。対戦プレイやタイムアタックのために、ぜひ身につけておこう!

4 座りから→●●(葉桜など)もバッチリ!!

ポールの葉桜やジャックのワイルドスイング、アンナのライトハンドスタッブなどをお手軽に出す方法を紹介しよう。上にあるコマンドを見ると、座っている状態から相手方向にキーを入れて右Pだ。しかし、これを普通に出そうとするとしゃがみPになったり立ちPになったりする。かといって1度キーをニュートラルに入れても、ただの立ちPになるのがオチ。そんな時は、しゃがみ状態から、ナナメ前にキーを入れてから右Pを押せば (つまり↓、↘、右Pの順に押す) いいのだ。ただしポールの葉桜の場合は注意が必要。方向キーを動かしすぎると崩拳になってしまうので気を付けよう。

なお、これと操作感覚が近いコマンドに、ロウとリーのスライディングがある。これは、方向キーを下に入れながら、↘、↘と同時に左Kでバッチリだ!

5 これで安心、瓦割り崩拳!

強力な技なだけに出しにくい瓦割り崩拳。座り動作の途中に左P、すぐに相手方向にキーを入れて右Pという、かなり複雑なコマンドだ。しかし、難しく考えることはない。方向キー下と同時に左Pを押し、方向キー右と同時に右Pを押せばOK。後はコマンドを入れるタイミング次第だが、「てっ・けん」と言いながらボタンを押してみよう。ほら、できたよね(笑)。





↓+●● ▶ →+●●

6 A.キングのスタイナースクリュードライバー

このコマンドは意外に難しい。ただし、A.キングだけにしかない技なので、「オレはニーナしか使わん!」などという人にはあまり関係ないけどね。でも決まると非常にカッコイイ技だから、覚えておいて損はないぞ!

まず、敵に接近して右P+右Kのブレーンバスターを出す。そして、相手を完全に持ち上げきらないうちに、方向キーを下に3回入れて右P+左Pを押す。このとき注意することは、3回目の方向キー下と同時に右P+左Pを押すということ。また、あくまでもコマンドは素早くテンポよく入れることが重要だ。

7 同じ↓↘→でも違いがあるのだ!

このコマンド操作を使う技は2種類ある。ひとつはポールの崩拳などのような打撃技。もうひとつはキングのジャガードライバーなどのような投げ技だ。

崩拳の場合は、コマンド表の通りにレバー操作をした後でPボタンを押せば問題がない。そればかりか、Pボタンを押すタイミングによって技を出す時間をずらすことができるのだ。崩拳を出した直後は硬直時間が長いから、このことを知っていればムダに相手にチャンスを与えずに済むぞ。

投げ技の場合は→と同時にPボタンを押せばOK。サクサク入るぞ!

8 座り前進始めは↓↘と覚えよう

すぐにできそうで意外にできないのがこのコマンド操作。キングのアリキックなどがこれにあたるのだが、"座り前進始め"と聞くとついナナメにキーを入れてしまう。しかし、これではただのしゃがみKになってしまう可能性が高い。これを避けるためには、方向キーを下にしばらく入れてから、↘と同時にKボタンを押せばいいのだ。特にジャック、P.ジャック、熊、巌竜はこの操作を使った技が多いから、必ずマスターしておこう。きっと対戦プレイで効果を発揮するはずだ!

9 10連コンボのコツはコレだ!!

ここではジョイスティックの場合も考えて、右P+左PをR2に、右K+左KをL2に割り当てた状態で説明する。基本的に10連コンボは「R2、R2+L2連打(ジョイスティックは連射状態)……」で出せる。コマンド操作が必要なキャラは、先にそのコマンドを入れおけばOKだ。ただし、ミシェールとワンはR2を押す直前に右Pを、ジャックとP.ジャックと熊はR2を押す直前に方向キー下+右Pを、それぞれ押せば完璧だ。ただし、平八だけは→→と押してから、少し間をおいてR2を押さないと鬼神拳が出てしまうので注意。

コマンドデータベース

KAZUYA 一八

入力	→→										
攻撃種類		上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力		7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して		35	
旋蹴り	接近して		40	
超ばちき	接近して→→		35	
ワンツーパンチ		上上	10,12	
螺旋襲刃脚	↗	上下	25,15	
風神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	30	
空斬脚	→→→	中	30	よ
右踵落とし	→	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中	中中	20,25	
閃光烈拳		上上中	10(12),10,20	
破砕蹴	→↗	中	22	ダ
雷神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
鬼哭連拳		全部上	10(12),15,25	
ダブルアッパー	↘	中中	10,15	
骸割り	前大J始め	中	25	ダ
奈落払い	→(ニュートラル)↓↘	下下	17,12	
左踵落とし	→→	中	30	

PAUL ポール

入力											
攻撃種類		上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力		10	12	7	5	7	4	5	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
腕取り逆十字	接近して		35	
一本背負い	接近して		40	
巴投げ	接近して ←		40	
裏当て	接近して→→		35	
ワンツーパンチ		上上	10,12	
双飛天脚	↗	中中	25,25	
崩拳	↓↘→	中	50	
PKコンボ		上上	12,30	
PDKコンボ	↓	上下	12,17	
落葉	座り途中	下中	15,25	
あびせ蹴り	→→	中	20	よ
葉桜	座りから→	中	30	
岩石割り	座り途中		10	ダ
三宝龍(上段)	→→	中中上	20,15,15	
〃 (中段)	→→ →or↘	全部中	20,15,15	
〃 (下段)	→→ ↓or↙	中中下	20,15,15	
瓦割り	座り途中	中	15	
瓦割り崩拳	座り途中 →	中中	15,30	

YOSHIMITSU 吉光

入力											
攻撃種類		上	中	中	上	上	下	中	ガード不能		
攻撃力		10	5	3	9	9	5	5	8	8	26

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		35	
双破	接近して		40	
忍法陽炎(※1)	→→	中	40	
忍法草薙	※1中に	上	40	
忍法卍葛	← ×6	全部上	全部10	
忍法卍変(※2)	← ×5	全部下	12,7,7,5,5	
三散華	×3	全部上	全部20	
忍法卍車	↗	中	20	ダ
跳び膝蹴り	→→	中	20	
倒木蹴	※2中に→	中	12	
斬哭剣	↙		15	不,ダ
絶鳴剣	←←		60	不
稲妻		上中	25,30	
露払い	座り前進始め	下	12	
PKコンボ		上上	12,30	
PDKコンボ	↓	上下	12,17	

JACK ジャック

入力	↓										
攻撃種類		下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力		10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
リフトアップスラム	接近して		30	
ヘルプレス		中	15(投げは40)	ダ
パイルドライバー	接近して↙→		65	
バックブリーカー	接近して↓↙←		40	
ピラミッドドライバー	接近して↓↘→		25	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル	↙ ↘	下下下中	25,25,25,40	
ストレート+エルボー		上中	12,15	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18,12,18	
ハンマーナックル	↘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15,30	
スイングLナックル	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
スイングRナックル	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
メガトンパンチ	←↙↓↘	中	50	
パワーシザース	→→	中	35	
ヒッププレス(※1)	↗	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→	上中中	12,12,12	
ギガトンパンチ	←↙↓↘→(レバー回転)	1回転目のみ中	20,40,60,80,128	よ,不
ブラッドファン	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	座り途中			
ハンマーラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	

LAW ロウ

入力	↘										
攻撃種類		中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力		10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して		30	
ドラゴンダイブ	接近して		35	
ドラゴンニー	接近して→→		25	
ワンツーパンチ		上上	10,6	
ステップインミドルキック	↘	中	15	
サマーソルトキック(大J)	↓↑(or↖or↗)	中	30(後25,前35)	
〃 (小J)	↓↑(or↖or↗)	中	30(後25,前35)	
スピンキックコンボ		全部上	20,12,12	
左連拳	×5	全部上	10,5,5,5,5	
ドラゴンナックルコンボ	→ ×3	上中上	12,6,6	
〃		上上	12,10	
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)	中	30	
ドラゴンロー	座り途中	下	15	
三連ハイキック(※1)	×3	全部上	25,10,10	
フェイントミドルキック	※1途中にレバー前	中	15	
スライディング	座りから↘↘	下	17	ダ
ドラゴンサマー	↑	上中	20,30	
ドラゴンスラッシュ	→→→	中	30	よ
ドラゴンファング	↙ (↑↑でキャンセル)		60	不

KING キング

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレーンバスター	接近して		40	
ココナッツクラッシュ	接近して		30	
DDT	接近して↙↙		45	
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→		65	
ジャガードライバー	接近して↓↘→		25	
ジャイアントスイング	接近して→←↙↓↘→		50	
ワンツーパンチ		上上	12.10(15.15)	
ワンツーアッパー		上上中	12.10.10(15.15.10)	
ドロップキック	→→	中	25	よ
サテライトドロップキック	→→→	上	40	よ
ジェイルキック	→→	中	20	
ナックルボム	↗	中	35	
アリキック	座り前進始め ×3	全部下	17.7.7	ダ
〃 (カウンター)	座り前進始め ×5	全部下	17.7.5.4.3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	ダ
スマッシュアッパー	→→	中	20	
ミドルスマッシュ	→→(ニュートラル)	下	10	
ダイナマイトアッパー	座りから→	中	20	
フライングクロスチョップ	→→	下(出始め上)	15	よ、ダ
ダブルニードロップ	前大J始め	中	40	ダ
フランケンシュタイナー(間合い外)	↘	中	20	ダ
〃 (間合い内)	↘		35	
〃 (ガード無)	↘		55	ダ
Rストレート➡Lアッパー		上中	12.15(15.10)	
Lストレート➡Rアッパー	座り途中	下中	5.15	

MICHELLE ミシェール

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
フィッシャーマンズスープレックス	接近して		35	
フロントスープレックス	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	※3中		45	
通天砲	×3	上中中	10.8.14	
〃	↘	中中	12.14	
前掃腿	座り途中	下	15	ダ
前掃十字把	座り途中	下中	15.25	
前掃連腿	座り途中	下上	15.20	
前掃扇腿	座り途中 ↓	下下	15.10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏	前大J始め	中	25	ダ
斬捶(※1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	※1中	全部中	18.15.14	
突双掌	→→	中	30	よ
崩捶(※2)	↘	中	15	
大纏崩捶	※2ヒット中に		22	
衝腿	↘	中	17	
背面取り(※3)	ヒット後←			
〃 (※3)	→ ヒット後			
後掃腿(※4)	座り前進始め	下	12	ダ
穿弓腿	※4中	中	25	
絶招通天砲	←←↙(片足を上げたら)		50	不

※コマンドはすべてキャラが右を向いているときのものです。

NINA ニーナ

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して		35	
四方投げ	接近して		35	
抱え込み肘打ち	接近して↘↘		50	
首刈り投げ	接近して →		35	
掌握(※1)	接近して↓↘→		15	
首刈十字固	※1中		30	
立逆腕固(※2)	※1中		20	
裏門鷹羽絞	※2中		25	
捨逆腕固	※2中		25	
ワンツーパンチ		上上	6.6	
双掌破	→→	中	32	
トリプルスマッシュ		全部上	6.6.15	
ダブルスマッシュ		上上	12.15	
PKコンボ		上上	12.20	
PDKコンボ	↓	上下	12.22	
ニールキック	→→	中	25	よ、ダ
フラッシュコンボ	↘	中上上	12.12.5	
ラピッドキックコンボ	↘	中上上上	10.6.8.10	
アッパーストレート	↘	中上	10.15	
ハンティングキックコンボ	↗	上下上	20.10.14	
レイプキック	立ち上がり途中or座り始め	下中	5.20	
ボーンカッター	→→→	中	20	
ハンティングスワン	↙ (↑↑でキャンセル)		80	不

HEIHACHI 平八

入力	→→									
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
金剛落とし	接近して		40	
裸締め	接近して		35	
超ばちき	接近して→→		35	
ワンツーパンチ		上上	10.12(12.15)	
螺旋襞刃脚	↗	上下	25.15	
風神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	30	
空斬脚	→→→	中	30	よ
右踵落とし	→	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中	中中	20.25	
閃光烈拳		上上中	10(12).10.20	
破砕蹴	→↗	中	22	ダ
雷神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
鬼哭連拳		上上上	10.12.25(12.15.25)	
ダブルアッパー	↘	中中	10.15	
骸割り	前大J始め	中	25	ダ
奈落払い(※1)	→(ニュートラル)↓↘	下下下	17.12.12	
奈落払い踵切り	※1中(ニュートラル)	中中	20.25	
左踵落とし	→→	中	30	
崩拳	↓↘→	中	50	
激斬脚	→(ニュートラル)↓↘	中	35	
地斬脚	→(ニュートラル)↓↘	下	25	
裏旋空刃脚	↗	中中	25.20	
鬼神拳	→→	中	40	
影足	←←←			
瓦割り	座り途中	中	15	
瓦割り崩拳	座り途中 →	中中	15.30	

ANNA アンナ

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して		35	
四方投げ	接近して		35	
抱え込み肘打ち	接近して↘↘		50	
首刈り投げ	接近して →		35	
掌握(※1)	接近して↓↘→		15	
首刈り十字固	※1中		30	
立逆膝固(※2)	※1中		20	
裏門鷹羽絞	※2中		25	
捨逆膝固	※2中		25	
ワンツーパンチ		上上	6.6	
双掌破	→→	中	32	
トリプルスマッシュ		全部上	6.6.15	
ダブルスマッシュ		上上	12.15	
PKコンボ		上上	12.20	
PDKコンボ	↓	上下	12.22	
ニールキック	→→	中	25	よ、ダ
フラッシュコンボ	↘	中上上	12.12.5	
ラピッドキックコンボ	↘	中上上上	10.6.8.10	
アッパーストレート	↘	中上	10.15	
ハンティングキックコンボ	↗	上下上	20.10.14	
レイプキック	立ち上がり途中or座り始め	下中	5.20	
ボーンカッター	→→→	中	20	
ハンティングスワン	↙ (↑↑でキャンセル)		80	不
クロスカットソー	← ×3	上上中	10.10.13	
サマーソルトキック(大J)	↓↑(or↖or↗)	中	30	
〃 (小J)	↓↑(or↖or↗)	中	30(後25,前35)	
コールドブレード	座り前進始め	下	15	
ライトハンドスタッブ	座りから→	上	25	
キャットスラスト	座りから→	中	25	

GANRYU 巌竜

※巌竜に10連コンボはありません。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して		35	
抱き地蔵	接近して		35	
居反り	接近して →		35	
闘魔突張り	→	全部上	12.10……	
〃	→	全部上	12.10……	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
四股クエイク	↓		45	ダ
張り手十肘打ち		上中	12.15	
巌竜コンボ	×3	上上中	18.12.18	
もろ手振り	↘	中	25	
もろ手アッパー	立ち上がり途中	中	15	
もろ手ハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
のど輪コンボ	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
のど輪コンボ	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトン突張り	←↙↓↘	中	50	
サバ折りシザース	→→	中	35	
ヒッププレス	↗	中	25	ダ
突き出し	座りから→	上中中	全部12	
歌舞伎張り手	↓	下下	15.10	
相撲ラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	

KUMA 熊

入力	↓									
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ベアハッグ	接近して		35	
ヘルプレス	接近して	中	15(投げは40)	ダ
ベアばちき	接近して←or→		35	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
ベアラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	
ストレート+エルボー		上中	12.15	
ベアパンチコンボ	×3	上上中	18.12.18	
ベアナックル	↘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
ベアスイング	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
〃	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトンクロー	←↙↓↘	中	50	
ベアシザーズ	→→	中	35	
ヒッププレス(※1)	↗	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→	上中中	全部12	
ブラッドクロー	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	↓			
ベアヘブンキャノン	→ ×3	上中中	10.8.14	

LEE リー

入力	↘									
攻撃種類	中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して		30	
ネックフラクチャー	接近して		35	
ニードライブ	接近して→→		25	
ワンツーパンチ		上上	10.6	
ステップインミドルキック	↘	中	15	
サマーソルトキック(大J)	↓↑(or↖or↗)	中	30	
〃 (小J)	↓↑(or↖or↗)	中	30(後25,前35)	
スピンキックコンボ		全部上	20.12.12	
レフトジャブラッシュ	×5	全部上	10.5.5.5.5	
リーナックルコンボ	→ ×3	上中上	12.6.6	
〃		上上	12.10	
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)	中	30	
シルバーロー	座り途中	下	15	
三連ハイキック(※1)	×3	上上上	25.10.10	
フェイントミドルキック	※1途中にレバー前	中	15	
スライディング	座りから↘↘	下	17	ダ
リーサマー	↑	上中	20.30	
リースライディング	→→(ニュートラル)	下	20	
シルバーファング	↙ (↑↑でキャンセル)		60	不
レイザーズエッジキックコンボ	↓ ×4	下、下、下、中	7.15.15.15	
リーキックコンボ	↓	下上	7.20	
シュレッダーキックコンボ(上段)	→→	中中上	20.15.15	
〃 (中段)	→→ →or↘	全部中	20.15.15	
〃 (下段)	→→ ↓or↙	中中下	20.15.15	
インフィニティーキックコンボ(※1)	立ち上がり途中 ↓ 連打	中中上中…	20.15.15.10	
〃 (下段)	※1中に↓ 連打	下中上…	10…	
〃 (踵落とし)	※1中に↑ 連打	中中上…	15.10…	
左踵落とし	→→	中	30	
フリックフラック	←←←			

A・キング (A・KING)

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレーンバスター	接近して		40	
ココナッツクラッシュ	接近して		30	
DDT	接近して↙↙		45	
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→		65	
ジャガードライバー	接近して↓↘→		25	
ジャイアントスイング	接近して→←↙↓↘→		50	
スタイナースクリュードライバー	接近して ↓↓↓＋		40	
ワンツーパンチ		上上	12.10(15.15)	
ワンツーアッパー		上上中	12.10.10(15.15.10)	
延髄斬り	→→	中	30	よ
サテライトドロップキック	→→→	上	40	よ
ジェイルキック	→→	中	20	
ナックルボム	↗	中	35	
アリキック	座り前進始め ×3	全部下	17.7.7	ダ
〃 (カウンター)	座り前進始め ×5	全部下	17.7.5.4.3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	ダ
スマッシュアッパー	→→	中	20	
ミドルスマッシュ	→→(ニュートラル)	下	10	
ダイナマイトアッパー	座りから→	中	20	
フライングクロスチョップ	→→	下(出始め上)	15	よ
ダブルニードロップ	前大J始め	中	40	ダ
フランケンシュタイナー(間合い外)	↘	中	20	ダ
〃 (間合い内)	↘		35	
〃 (ガード無)	↘		55	ダ
Rストレート→Lアッパー		上中	12.15(15.10)	
ブラックスマッシュ	→(ニュートラル)↓↘	中	30	
ダークスマッシュ	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
Lストレート→Rアッパー	座り途中	下中	5.15	

P・ジャック (P・JACK)

入力	↓									
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
パニッシュメントドロップ	接近して		30	
ヘルプレス	接近して	中	15(投げは40)	ダ
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル	↙ ↘	下下下中	25.25.25.40	
ストレート＋エルボー		上中	15.15	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18.12.18	
ハンマーナックル	↘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
スイングLナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
スイングRナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトンパンチ	←↙↓↘	中	50	
パワーシザーズ	→→	中	35	
ヒッププレス(※1)	↗	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→	上中中	全部12	
ギガトンパンチ	←↙↓↘→(レバー回転)	1回転目のみ中	20.40.60.80.128	よ、不
ブラッドファン	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	↓			
ハンマーラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	
エクスプローダー	←↙↓↘	中	40	
P. ジャックブラスト	座り途中 →	中中	15.30	

州光 (KUNIMITSU)

入力							
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中
攻撃力	10	5	3	9	9	5	5

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		35	
双破	接近して		40	
忍法陽炎(※1)	→→	中	40	
忍法草薙	※1中に	上	40	
忍法卍葛	← ×6	全部上	全部10	
忍法卍亥(※2)	↙ ×5	全部下	12.7.7.5.5	
三散華	×3	全部上	全部20	
忍法卍車	↗	中	20	ダ
跳び膝蹴り	→→	中	20	
倒木蹴	※2中に→	中	12	
稲妻		上中	25.30	
霞払い	座り前進始め	下	12	
PKコンボ		上上	12.30	
PDKコンボ	↓	上，下	12，17	

ワン (WANG)

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
残月	接近して		35	
首投げ	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	※3中		45	
崩拳	↓↘→	中	50	
通天砲	×3	上中中	10.8.14	
〃	↘	中中	12.14	
前掃腿	座り途中	下	15	ダ
前掃十字把	座り途中	下中	15.25	
前掃連腿	座り途中	下上	15.20	
前掃扇腿	座り途中 ↓	下上	15.10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏	前大J始め	中	25	ダ
斬捶(※1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	※1中	全部中	18.15.14	
双掌破	→→	中	32	
崩捶(※2)	↘	中	15	
大纏崩捶	※2ヒット中に		22	
衝腿	↘	中	17	
背面取り(※3)	ヒット後←			
後掃腿(※4)	座り前進始め	下	12	ダ
穿弓腿	※4中	中	25	
合突き	↘	中	25	ダ
右掌底打	→	中	17	

コマンド一覧表の見かた

→＝方向キー(レバー)を入れる／→＝少し長めに方向キーを入れる／J＝ジャンプ／＝左パンチ(□)／＝右パンチ(△)／＝左キック(×)／＝右キック(○)／上＝上段攻撃／中＝中段攻撃／下＝下段攻撃／ダ＝ダウン攻撃としても使える技／よ＝ガードさせた場合、相手をよろめかせることができる技／不＝ガード不可能な技／※キャラ名の横に書いてあるのは10連コンボ。白い線で区切られたところでスキができる。／※攻撃力の()内の数字は、方向キーを前に入れた場合の攻撃力です。

表の見方



『闘神伝』での、完全必殺技コマンド一覧を紹介。コマンド中、※印のついたものは体力ゲージが点灯している場合のみ出せる技。これらは、体力が点灯中R1＋R2を同時に押すことでも出すことができる(R1とR2をＳＰＥＣＩＡＬに設定している場合)。また、★印のついたものはすべて隠し必殺技。通常にコマンド入力をするのは非常に難しいが、簡単に出す方法を左下で紹介しているので参考にしよう。ボスキャラであるガイアと、隠しボスであるショウの使用方法については、ウラワザページを参照して欲しい。なお、お約束ながらコマンドはすべてキャラクターが右向きの場合なので注意。

エイジ	裂空斬	↓↘→＋△または□
	飛翔斬	→↓↘＋△または□
	流星脚	空中で↓↙←＋○または×
	蹴撃弾	↘＋○または×
	★炎刃修羅破	↑↓↑↓→←→←＋△○同時押し
	※百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→＋△

エリス	ソアーウィンドウ	↓→↘＋△または□
	ホーミングスワロー	↓↙←＋○または×
	アークスラッシュ	空中で↓↙←＋＋△または□
	シックルダンシング	空中で↓↙←＋○または×
	★愛ＲＩＢＯＮ	→↗↑↖←＋□○同時押し
	★スターダストナイト	↘↓↙↓↘←→↓＋△○同時押し
	※フレンチキッス	→←→←＋△

モンド	豪力雷神	空中で↓↘→＋△または□
	豪力風神	←↙↓↘→＋△または□
	豪力天舞	→↓↘＋△または□
	疾風上段突き	↓↘→＋△または□
	疾風下段突き	↓↙←＋△または□
	★狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↘↓＋△○同時押し
	※超力大仏滅	↓↘→↓↘→←＋△

ガイア	火の赤	↓↘→＋△または□
	水の青	→↓↘＋△または□
	風の緑	↓↙←＋○または×
	★終末の闇	↘↓↙↓↘←→↓＋△○同時押し
	※終の黒	→↘↓↙←→＋△

ショウ	烈空斬	↓↘→＋△または□
	飛翔斬	→↓↘＋△または□
	死昇斬	←↓↙＋△または□
	彗星脚	空中で↓↙←＋○または×
	月光扇	空中で↓↑＋○または×
	龍撃弾	↘＋○または×
	閃光牙	↓↙←＋○または×
	★闇魔烈襲砕	↓→↗↑↖←↓＋△×同時押し
	※万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→＋△

カイン	ソニックスラッシュ	↓↘→＋△または□
	デッドリーレイズ	→↓↘＋△または□
	レイジングサン	空中で↓↙←＋○または×
	ショルダークラッシュ	↓↙←＋○または×
	★レインボースプラッシュ	→↘↓←↙←→←＋○×同時押し
	※ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→＋△

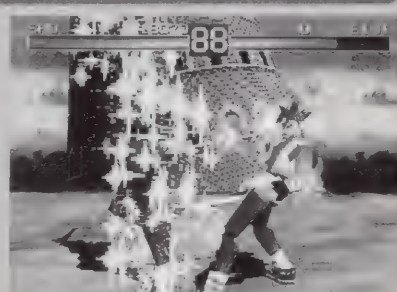
ソフィア	サンダーリング	↓↙←＋△または□
	オーロラレボリューション	→↘↓↙←＋△または□
	ラトルスネーク	↓↘→＋△または□
	★高笑い	→↘↓↘→←↓＋△×同時押し
	★サラマンダー	↘↓↙↓↘←→↓＋△○同時押し
	※コールミークイーン	→←→←＋△

ホー・ファイ	曇発破	→↘↓↙←＋△または□
	曇々発破	空中で→↘↓↙←＋△または□
	のびーる斬り	→＋△または□
	喝砲烈	↓↙←＋○または×
	曇怒呼車	←↓↘＋△または□
	★曇風鈴虎	→↗↑↖←＋□○同時押し
	★天地激笑	→↘↓↘→←↓＋△×同時押し
	★曇々斑々曇斑々	×□△○←→←→＋△○同時押し
	※轟曇発破	→←↙↓↘→←＋△

ラングー	島と大地の怒り	↓↘→＋△または□
	大地の雄叫び	→↘↓↙←＋△または□
	大地の怒り	↓↘→←＋△または□
	大地の目覚め	→↓↘＋○または×
	★大地撃沈弾	↗↑↖←↙→←↓＋△○同時押し
	※大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←＋△

デューク	デス	↓↘→＋△または□
	オーガスラッシュ	→↙↓↘＋△または□
	ヘルムクラッシュ	空中で↓↘→＋△または□
	サザンクロス	←→↘↓＋△または□
	★ラ・フィン	↘↓↙↓↘↓←→＋□○同時押し
	※ジ・エンド	↙↓↘→←＋△

秘伝必殺技　ワンポイントテクニック



▲コマンドは簡単になるといっても、同時押しのタイミングは非常にシビアなので注意しよう。

秘伝必殺技２を簡単に出すには、かなり面倒な前準備が必要だ。まず、タイトル画面で文字が飛んでくるときにⅠコンで⬇⬉➡＋□と入力。次に一度デモを見て、次のタイトル画面で文字が飛んでくるときにⅡコンで➡⬇⬉＋□。最後に、もう一度デモを見て、次のタイトル画面で文字が飛んでくる間にⅠコンで⬉＋ⓧ。後はオプションでＬとＲをすべてスペシャルに設定し、ゲーム中ⓢを押しながらR1＋R2＋L1＋L2。

電撃コラムス

COLUMNS OF DENGEKI

今回も超パワーでお送りいたします！　貴方の知りたいあのことにあのことにあのことが……え、そんなことまでわかってしまう極上読み物。これだけで事情通？

七瀬葵・イラストレーターのほんとのところ

AOI NANASE

お絵かき70%
ゲーム30%



イラスト・七瀬葵

●『ぐっすん』でぐっすん

『ぐっすんおよよ』です。デモに出てくる女のコの絵柄が２種類あるのですが……私はＰＳ版の方がすきです（わけのわかんないアオリ文字、「腰痛」とかが入るノリってのは、「上海」みたいですよねー）。

しかし、こういう落ちモノ系のゲームは気の短い人間には向きませんねぇ。特にこのゲームのシステムはプレイヤーキャラの「ぐっすんとおよよ」が一定の動きしかしないという条件下で、どうやって出口まで誘導するかってのいうものなんですが……これが、ひっじょーにムカツク！　死ぬとわかっているのに水面下のブロック最下段まで突き進んでしまう彼。無気力きわまりないキャラに（いや悪いのは私の方なのだが）「何がなんでも生き残ってみんかい！」と激情にまかせて何度かブロックで押しツブしてしまいました（合掌）。変態モードはヘンタイらしいです（意味はないです）。

あと、最近では『エースコンバット』のビジュアルにカンドーしました。男のロマンですよねぇ。ゲイラカイトのような自機の模様を何とかしてほしかったけど（笑）。

最近なんか格闘ゲームが一時期に比べてパワー不足なので悲しかったりします。まあ、空中ガードに超技と、どこか似てるからなぁ。でも期待は『ＫＯＦ'95』。ＰＳなら『豪２』と『ヴァンプ』でしょうか。楽しみです。

PROFILE

ナイスバディを描かせたら最高（担当編集者談）なイラストレーター。ゲームバッチリだそうです（これまた担当談）。

COLUMNS OF DENGEKI

HIROMASA IWASAKI

プログラマー・いわさきひろまさの男が熱い！

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAYSTATION PROGRAM POWER CHECK



イラスト／あいざわひろし

ゲームソフト、中古の恐怖

日本で一番人気のあるＴＶゲームのジャンルはＲＰＧだよね。これはまず間違いがないことだと思う。

理由を推測すると「ＲＰＧにはお話があって（感動することができる）、反射神経があまり必要じゃなくて（プレイヤーを選ばない）、それなりに頭を使うこともあり（謎解きを楽しめる）、なおかつ時間さえかけてレベルを上げれば、たいていのことはなんとかなる」。つまり売れる要素をそろえたジャンルなのだ。

そんなわけで、いろんなＲＰＧが出ているんだけど、このＲＰＧってジャンルは「作るのに一番手間ヒマがかかる」……言いかえれば「お金がかかる」ジャンルでもあるわけ。

どれくらいお金がかかるかというと、僕の作った一番小さなＲＰＧでプログラマーが２人、グラフィック担当が８人、サウンド担当が１人。作るのに８ヵ月くらい掛かっているから、11×８＝88人月。一人あたりの給料を20万円とすると、会社は、だいたい給料の３倍くらい金がかかるので、一人当たり60万円。88×60万円＝5280万円。

実際はこれに加えて「広告費」だの「営業費」だのが掛かるし、さらにデバッグの時の人手やら、開発機の減価償却やらを加えると、どうしたって、作るのに１億円ぐらいは掛かってしまう。これを５万本売って、元を取ると考えると、一本当たり2000円となる。

作っているのがＰＳのソフトだとすると、メディアはＣＤ。一本あたりのマニュアル＋ＣＤ製作＋パッケージング＋輸送費を合わせて1000円としよう。ＣＤそのもののは安くても、全部含めれば、この程度にはなるわけ。

２つをたし算して、3000円。ここで、仮に小売りの取り分を25％として計算すると、3000÷（100％−25％）＝4000…販売数５万本で元を取るＲＰＧを作ると、どうしても定価が4000円を切ることは難しいって計算になる。

ＲＰＧを作るというか、ソフトを作るというのは、大量の人件費を抱え込んでなんとかしなければいけないわけで、値段を下げるのがとっても難しいことが分かってもらえただろうか？

ところが本当の問題はここから先にある。

最近のＲＰＧは難易度が高い謎は嫌われるし、経験値稼ぎも嫌われる。超大作でもない限り、だいたい30時間もあればクリアできるのが「いい」とされているんだけど、30時間というと、寝ないでやれば一日ちょい。一日４時間プレイと考えて、一週間ほどでクリアできることになる。

クリアしてしまうと問題になるのが、そのソフトの行き先。ＲＰＧは「話がある関係上、クリアしてしまうと仕掛けがわかってしまうために、またプレイ時間もかなりかかるために、２回以上プレイする人は少ない」のである……。

するとどうなるか。ＲＰＧは「最も中古に流れやすいジャンル」…もっと言えば「できの良し悪しに関わらず、ＲＰＧは中古に流れてしまう」わけ。

中古は新品より安くて、なおかつＴＶゲームっていうのは中古であることのデメリットが少ないので、みんなホイホイ中古を買う。…結果的に、人気ジャンルであり、最も金のかかるＲＰＧが売れず、メーカーの収入が減る、ということになってしまう。

といっても、高い方と安い方で質が変わらなければ安い方を買うのは人の常なんだから、問題ないでしょ？　という意見は当然出てくると思う。

けれど、安い中古の存在はユーザーにとっていいことだ…とは言い難いことが実はあるのだ。メーカーとしては作るのに金のかかるＲＰＧがたちまち中古に流れちゃたまらない。開発費用の回収だって難しくなるし、利益を出すのだって大変になってしまう。そこで中古に出にくい工夫をするわけなのだ。

さっきも言ったとおり、あまりプレイ時間が長くなるのは嫌われるし、ゲームバランスが悪いと言われることになる。ポスターをつけたりする手もあるけど、これはすごく人気のある先生がキャラデザインをしていたりでないと確実ではない。

ということで、一番確実な方法は「隠しダンジョン」とか「隠しアイテム」とか「どうしたら取れるのか分からない宝箱」なわけ。…そろそろ分かったでしょ？　最近のゲームの大半に隠しダンジョンなどが多く入れてあるのは、はっきり言えば中古対策なのだ。

「長く楽しめたら、それはそれでいいじゃないか」という意見もあるかもしれないけれど、そうとも言いきれない。ソフトを作るには当然、時間も金も限られている。「話を見せるゲーム」の場合に、これを入れるってことは、まず「本当だったら話の演出に掛けるべき時間」が隠しダンジョンだのを作る時間に食われているってことを意味するし、逆に言えば、メインになるべき話の部分がおろそかになるということになる。

もっと言えば、話を楽しんでほしいのに、中古対策で入れたアイテム捜しに熱中されちゃ、作った人間の気持ちからすれば本末転倒もいいところなのは確かだよね。

というわけで、実は、みんながプレイしているＲＰＧには、既に明らかに中古市場の影響がはっきりと現れているのだ。

「いい」とか「悪い」とか言うつもりは全然ないけれど、隠しダンジョンと隠しアイテムが満載のゲームが果たしていいゲームなのか、ということは、少し考えてもいいのではないだろうか？

近況

最近、ウインドウズの上でツールを作っているんですが、これが本当に面倒で大変です。みんな気楽に注文を付けるんじゃなーい！

よしきくりんのへんちくりんコラム

YOSHIKIKURIN

初心者の気持ち

●ポコの♪がお気に入りさ!

湿度の高いじわぁ～っとした梅雨を避けるために、ちょいと南の島に足を伸ばしてきました。そこは、庭園の島・KAUAI 島…。暫し都会の雑踏から離れ、映画「南太平洋」の舞台になったBALIHAI を目の前に望み、「ジュラシックパーク」のオープニングに登場するNAPALI COASTの美しい自然に魅せられてしまいました。さて休暇の話は尽きないものですが……さぁ仕事、仕事！　実は、時差ボケが少しばかり残る中、この原稿を書いている私です。そういえば、ＰＳ版の『ときめき』が発売延期になってしまったそうで……ＰＳ版の声の収録も終わったし（今までになかった優美ちゃんのセリフもあるからお楽しみに)、後はプレイするのみ！　だったのに……残念。

さて、今回は『アークザラッド』。ゲーム初心者の私にとっては、初のＲＰＧに挑戦！　伝説の聖棺を求めて冒険する主人公たち。ゲームの展開が本を読んでいくようで、興味津々。とにかくグラフィックがキレイで、特に冒頭の雪の降るシーンなんてかなりリアル。あと、戦闘時によくしゃべりまくるキャラに驚き！「やったぁ」「いいぞ」「ここで力を見せてやるぜ」「よーし行くぞ」……アーク勇ましい。スゴイ種類のセリフがあるので飽きなくて楽しいですよねぇ。

仲間の中でユニークといえばポコ。いやぁずいぶん臆病でドジだけど、音楽の才能はピカイチなの。それでまた、楽器を武器に戦う姿は、とっても可愛いらしぃー。標準装備のシンバルの他にも小太鼓、竪琴、ラッパ、ベース、オカリナなどなど…楽器だったら何でもござれって感じ。ポコが魔法を使うときは、彼の周りを音符が回ってるぅ！　私はコレがやたら気に入って、けっこうムダにいろいろやらせてもらいました。それでもってこのポコちゃんのセリフときたら、敵にやられてしまうと「いてぇ」と呟いてしまったり、ちょっと弱気になって「やだなぁ」なんて言っちゃったりして。でも時に「みんな頑張ろう！」と叫んだりします。もう１番のお気に入りかな。アークより（笑)。

あとは……飛空艇が飛んでいくシーンが超綺麗で印象的でしたねぇ。序盤は世界地図をバックに、中盤以降は雲の上を飛ぶシルバーノア。無骨で巨大なメカっぽい部分がなかなかではないでしょうか？

とにかく登場人物のセリフがどーんどん飛び出してくるゲームが増えてくるということは、仕事が増えてうれしいぞお！……よしきくりん。



PROFILE

「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。Ｂ級ライセンスを所持し、車にはうるさい。今回、ＰＳ初挑戦。

第３回．ＰＳ君てすごい!?

「ＰＳ君て『すぷらいと（※１）』すごい？」

「土器王紀」までは　長い　長い　みちのりです。ただおうは　こかげでひと休みした時、なにげなくたずねました。

「知ってると思うけど　ボクは『ぽりごん（※２）』しか　使わないんだよ」
　ＰＳ君が　きっぱりといいました。
　ただおうは　びっくりしました。
「そ　それじゃ『すぷらいと』はどうなるの？『ぽりげー』しかできないの？」
「いや　そんなにあわてなくても大丈夫だよ　だって『てくすちゃー（※３）』を貼り付けた『ぽりごん』を　３次元の座標計算なしでそのまま画面に表示すれば『すぷらいと』と同じことができるんだから」
「その上『ぽりごん』に『ドーガ（※４）』を貼り付けて動かすことだってできるんだよ」

「なーんだ　よくわかんないけど　フツーの『すぷらいと』より　すごいんだあ！」
　ただおうは　また一歩「土器王紀」に近づいた気がして　うれしくなりました。
（つづく）

（※１）スプライト(Sprite)
ＴＶゲームで　人物等のキャラクターを表示する一般的な手法。従来のゲーム機では、一つのスプライトで使える色数や大きさに大きな制限があり、一画面内でのスプライト総数やパレット数も考慮しなくてはならない。ともかく、やたらややこしいのである。

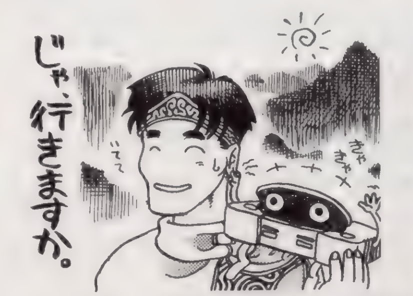
（※２）ポリゴン(Polygon)
ＣＧで３次元物体をつくる時の最小単位。三角形や四角形の厚みのない板。これを組み合わせてすべての複雑な形を表現する。データ形式が単純であるため、ＴＶゲーム等でのリアルタイム表示に適しているのだ。

（※３）テクスチャー（Texture）
ポリゴンに貼り付ける模様（画像）のこと。ＰＳでは、テクスチャーを貼った２次元ポリゴン＝スプライトとなる。一つのポリゴンで最大３万２千色（16bit ）のテクスチャーを貼り付けることができるので、１６７０万色（24bit)でつくられたＣＧ画像の取り込みも、わりと楽にできる。

（※４）動画
ＰＳではデータ伸張エンジン（ＭＤＥＣ）により、ＪＰＥＧ圧縮された画像を高速デコードすることで動画再生を行う。

PROFILE

㈱バンプレスト　スタジオデュース、チーフディレクター。その卓越したＣＧ作成技術は今号の「土器王紀」記事で証明済み。



イラスト／よしきくりん・NDO

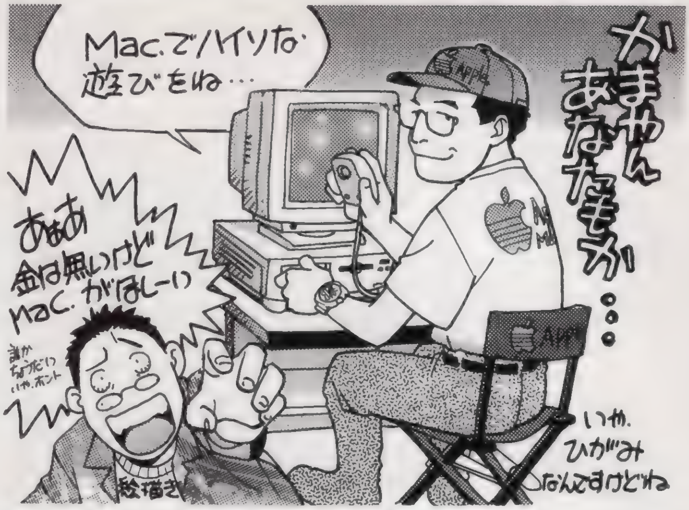
PS グラフィックの王様

KING OF PS GRAPHIC

土器王紀はこうしてつくられた!　小高忠男・職業／ディレクター

TADAO ODAKA

PS業界大人の話



イラスト／菅野博士

パソコンとゲームマシン

突然ですが、ウチの売場で大規模な組織変更がありました。特にＯＡ機器（パソコンや関連商品）販売の大幅な模様替えです。以前もお話ししたように家電業界は構造的な低迷が続いていて、「電気の街　秋葉原」も主力商品がテレビや冷蔵庫からパソコンやゲームへと変貌しています。統計によると、秋葉原におけるパソコン関連商品と家電商品の売上金額の比率が６：４となり、パソコン関連の売上の方が上回っているようです。

当社でもＯＡ機器販売の充実に重点が置かれ、私もパソコンのサポートをする事となりました。パソコンそのものはゲームの研究をするため、というとカッコいいですが、まあはっきりいってゲームで遊ぶためにかなり初期の頃から使っていました。基盤だけの「マイコン」の頃から興味はあったのですが、本格的に使い始めたのは富士通の「ＦＭ７」というパソコンからでした。以来ＮＥＣの「PC-9801F」から98シリーズを中心に遊んでいたのですが、５年程前に知人からマッキントッシュの世界に引きずり込まれ（借金トッシュの泥沼ともいう）、現在はマックを中心に使っています。ちなみに電撃関連の編集部内にも借金トッシュ地獄に落ち込んでいる人がちらほらいるよーです（引き込んだのは私だという噂もあるようですがウソです）。

ここ２年位マックの人気が急上昇し、需要も大幅に伸びてきました。当然売場としても強化しなくてはならないのですが、人材はすぐには育ちません。そこで「あいつはかなりマックを使っているらしい」ということが社内で噂になった私がサポートにかり出されたワケです。前々号でアップルⅡの話を書いたのですが、これがあちこちで結構話題になっていて、「アップル動きました？」と行く先々で聞かれたりしたのですが、案外このへんからバレたのかも知れません。ちなみにこのアップルⅡ、筐体は本物だったのですが中身はほとんどが互換機のパーツだったため、まだ修復のめどがたっていません。誰か純正基盤を恵んでくれないかなあ。

話はさておき、長々とパソコン歴について書いてきたのはパソコンとＴＶゲームの関係についてお話ししたかったからです。ＴＶゲームが登場して以来、パソコンのゲームソフトは常にＴＶゲームのソフトの手本であり目標でした。ところが最近その関係が変わりつつあるのです。

ＴＶゲームが登場したての頃はパソコンとＴＶゲーム機の性能差といったら、自動車VS自転車位の差がありました。まあ、パソコンの方が世代的にいっても７～８歳位お兄さんだということもあるでしょうが、ＴＶゲームはいつも兄貴に追いつきたいと思いながらも追いつけない弟みたいな立場でした。パソコンで遊べるあのソフトを、なんとかＴＶゲーム機でプレイできないか、雰囲気だけでも似せる事ができないだろうか、というのがＴＶゲームソフトを開発する人たちの目標でした。こうしてタイトルから内容までがほとんど同じ「移植物」と呼ばれる作品から、ゲームデザインやコンセプトをパクった（というと表現が悪いので、取り入れた、としましょう）作品に至るまで数多くの「パソコン生まれのＴＶゲーム」が登場したのでした。大ヒットした有名なゲームのデザインやコンセプトが、何年も前のパソコンゲームそのものだった、という例も数多くありました。この辺は書き出すとキリがないので、別の機会に譲るとして話を戻しましょう。是非聞きたいという人は編集部までリクエストのお便りを下さいね。

こうして「アキレスと亀」のようにどこまで行っても追いつくことがないと思われていたパソコンとの距離ですが、パソコンの大衆化と新世代機の登場によって大きく変化してきたのです。以前は高価な品物の代名詞であったパソコンも、技術競争によって高性能化と低価格化がものすごいスピードで進んでいます。ついこの間まで夢のプロセッサと呼ばれ、本体価格だけで100万円以上の高級機にしか使われなかった「ペンティアム」や「PowerPC」といった高性能ＣＰＵ（パソコンの心臓部）が、入門用の一体型モデルにまで搭載されるようになりました。総額30～40万円程度、ソフトまで付いた一体型モデルで、幼児向けの教育ソフトが「PowerPC」で動いているシーンを見て、「ウチのマシンの立場はどーなるんじゃ！」と叫んでいる人も多いようです（私もです）。

この技術革新の影響をＴＶゲーム機も受けていることは、ＰＳユーザーの皆さんには言うまでもないでしょう。新世代機の心臓部もRISCチップと呼ばれる高性能ＣＰＵです。これが搭載できるのも前述のような技術競争のおかげなのです。しかもゲームユースのみに特化された設計の為に、機能によってはパソコンを凌ぐ性能を発揮できるのです。立派に成人した弟は、一人前の社会人として兄に負けない仕事ができるようになった、というところでしょうか。

しかし、このところちょっと気になるのが、せっかくハードの能力が大幅に向上したのにソフトの方がなかなかついていけない、という点です。見た目は派手で凝った作品でも、ジャンルとして分類するとあいかわらず従来の作品の延長上でしかない物がほとんどであるようです。そろそろパソコンソフトの呪縛を断ち切って、ＴＶゲーム機独自のゲームワールドを作っていって欲しいと思うのですが。

■毎回数多くのお便りありがとうございます。会社での担当が変わってもこのコラムは続けますので、今後も応援してくださいね。

PROFILE

㈱ヤマギワＯＡ担当専用係長。業界のことなら何でも知ってる超事情通。だけど重度のゲーム好き好きやさん（笑）。

TETSUJI YAMAMOTO

ゆるゆるPのたわごと

プロデューサーってこんな感じ

●地味だ！　地味地味だぁ！

7/28にリリースされる**PHILOSOMA<フィロソマ>**が先月マスターアップ（完成！）した。とにかく、長い１年半だったなぁ。ディレクターの澤口によると制作にかかわったスタッフは70人もいるらしい。とくにＣＧ映像ではＳＣＥ名物**CGガールズ**（由美子、かおる、とみ、さなえ）がＣＧアーティストとして参加している。彼女たちはＳＧＩの前で**目から血を流しながら**映像制作してきたのである。とにかく**瞬きしないで**、１フレームのＣＧ映像も見逃さずに**官能**してほしい。

さて、作品のマスターアップが近づくと、色々な取材が入る。その日はプロデューサーとディレクターのインタビューということでＰ（私だ！　**山元だ！**）とアートディレクターの松島、前述の澤口が対応した。雑誌に掲載する顔写真の撮影、その時であった……。

Ｐ「なんかゲーム誌に載っている人物写真ってつまんないよなぁ。みーんな**すまし顔**で写っちゃってさ。七五三じゃないんだから、七五三じゃ」**松**「確かに」**Ｐ**「でしょ、でしょ。なんか、**爆発したような**顔で写真取るとかさ、オリジナリティがほしいよな」

松「うん、いいよ」

快く、**爆発顔**で撮影される松島。フッ、簡単なヤツである。そーなると澤口だ。彼は色白で少しポッチャリしているので迫力に欠ける。思案しているＰ……。不安そうな眼差しの澤口………～！！

Ｐ「そうだ澤口……」**澤**「はい」

Ｐ「脱げ」彼は絶句しつつ、**涙目**になるのであった。結局彼は脱ぐことをかたくなに拒否し続け、ＳＣＥ受付嬢の伊藤美紀ちゃんから借りたアイシャドウで特殊メイクする条件で撮影に挑むこととなった（どーやら、この写真はその出版社の判断でボツったらしい。残念無念）。ディレクターたちは涙がでるほど、いろいろ**タイヘン**なのである。Ｐは当然**すました顔で七五三**のような写真を撮ってもらった。

ところで、前回書いたコラムが掲載された電撃ＰＳ８月号を見た。地味だな。地味だ、地味だ、地味地味だーっ！　オマケに名前が、名前が違うーっ！　電撃の担当、お見合パブ行ってる場合じゃないぞぉーっ！　なんとかしろーっ！

ま、とにかくそんなわけで(どんなわけだ？) PHILOSOMA が無事完成した。記念としてこのコラムを読んでくれている人、**抽選で10名様**にこのＰ様が撮影した**SCE受付嬢生ナマ写真**を**サイン付き**でプレゼントしよう（ウソ）！　それじゃPHILOSOMA 買ってくれよー！　アロハオエー！



超美受付嬢様

※担当より：ハデにせよとの御命令ですが、ロゴ等は統一デザインのため変えられません。悲しいかなウチはゲーム雑誌なので、ゲームより人間が目立つことは不可能です（笑）。御名前は文字チェックの際、チェックしていただいたものと思って進行いたしました。でも、申し訳ありません。あと、お見合でなく、ランジェリーパブです。かしこ

PROFILE

SCEプロデューサー。『Jumping ～』以外にも『フィロソマ』などを手がける。冗談バリバリだけど……できる男、またはやれる男。

僕とCGとドット絵の話

そもそも下忍ドット絵描きであるはずの僕が、こんなコラムを書くこと自体アレなのですが、そこは世間も世紀末。ナニがあってもおかしくないとは、あさはかながらも思うこと。追手が付くのも覚悟の上で、モキモキ書いていきますので、しばしおつきあいください。今回は、最近僕が気にしている、ＣＧとドット絵について書いてみようと思います。

ＴＶゲームというメディアでは、ロールプレイングというジャンルとシミュレーションというジャンルを区別するために、ある程度定義がつけられていますが、僕らドット絵描きの間でも、まぁ人や会社によって多少の違いはありますが、ＣＧとドット絵に定義をつけて、区別しています。一言で書きますと、ＣＧとは「コンピューターで作ったグラフィック」で、ドット絵とは「コンピューターで描いた絵」という感じですね（あってますよねぇ？　グラフィッカーのみなさん？　）。少しわかりにくいので、具体的に例をあげてみますね。デモのムービーなどでＣＧを多用した作品は、たとえば『フィロソマ』とか、『キリーク・ザ・ブラッド』。映像としての美しさ・完成度の高さを誇っています。そしてドット絵の代表といえば、『アークザラッド』や、『ガンナーズヘヴン』とかがそうです。こちらは独特の世界観や、親しみやすいキャラクターを表現しています。『「ガンナーズヘヴン」はポリゴンゲームだぜ』とかいう話は、また少々話が複雑になってしまうので、今回はかんべんしてください。

さて、ＣＧとドット絵の長所と短所についても少し書きましょう。ＣＧは、とにかくきれいな絵を「動かす」のが得意です。その反面、絵の「味」みたいなものが出しにくいようです。ドット絵の方は、「味」は出るのですが、動かそうとすると、程度にもよりますが、作業する量がぐっと増えてしまい、１シーンを描くのに時間もかかってしまいます。

グラフィッカーの間では、個性が出せるという点で、ドット絵の方が人気があるようですね。ＣＧだと、「高価な機材が必要で、難しいツールを使いこなさなければならなくて、さらにデータを使う場所が主にデモムービーに限られてしまっている」という先入観が（少なくとも僕は）あって、それがどうしてもぬぐいきれなくて…。もちろんデモムービーを作成する段階で、コンテやデザインを描かせてもらえるとなると、自分の個性が出せるようになるので、話は別でしょうけど…。

イラスト／おおのけい



PROFILE

最近メディアワークスに出没する、姿も思考も危険なドット絵描き。実はポリゴンゲーが大好き。ゲームの仕事は諸行無常と考える。

ドットの忍道

ゲーム業界のウラのウラ

ATSUSHI HAYASHIDA

愛と希望の読者さまページ

PS プレイステーションの奴隷

涙流して男になろう。PSだったら夢を追い求めて！
いや……女になるのもいいことですけどね。

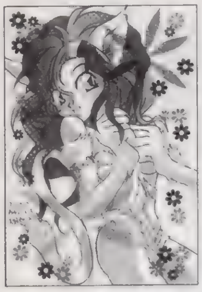


まんが　岩瀬さとみ

奴隷のど

「ＰＳの奴隷はイラストの採用率が高いから、文字投稿者はとても不利だ。なんとかしてくれ」山形県　調子鯉太郎さん：そういえば、ハッキリ書いてなかったですが、実は素晴らしい文字ハガキの採用者には最高15ポイントを贈るシステムとなっています(まだ、一挙にそれだけ獲得した人はいないけど)。だから、そんなに不公平じゃないと思うんですが……どうでしょう？　あ、採用されるともらえる記念品ですが、諸々の事情により、まだ制作中です。もう少しすると一気に何かが届くから許してね。

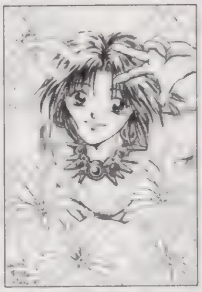
あれ？　おかしいな？　音が飛ぶぞ？ ひょっとしてこれはショッカーの陰謀？



▲兵庫県　西原温泉さん：かわいくて大好きですか。攻撃は結構えげつないです。



▲大阪府　スギモトエサシノフさん：トーンが濃いくらい、全然許します。



▲静岡県　紫雲英さん：でも鼻、いや花ですね。指が某一ラームーン似

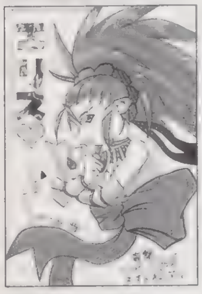


▲東京都　片桐祥さん：ビンボーもいいものです。それはそれで楽しいの。



◀東京都　■弥弦さん：テストかぁ。そんなの捨てて投稿しなさい！　ってあんたは鬼や！　学生に勉強を捨てさすなんて！　いやん、やめといて（ウソ）。テストがんばって下さいね

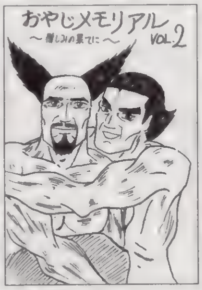




▲北海道　ナリ太郎さん：次は誰がいいですか？　クリにして下さい。ね？



▲岡山県　川崎つとむさん：文字の部分のグラデが、とてもキレイですねぇ。



▲北海道　いんさいどまいは～とさん：大好評なのでVOL.3をお願いします。



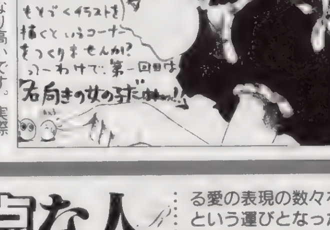
▲京都府　大地みかさん：トーンマニア（笑）の本領発揮？　さすが。



◀岩手県　伊藤勇太さん：ミシェールの人気はかなり高いです。実際超強いしなぁ。ジジイよりリーチもあるし



◀岐阜県　絶ウィルチさん：エイジの刀は白虎の刀といいます。実は隠れた名刀らしいです。



◀京都府　龍王院弘SPさん：テーマ系はなぁ締め切りがなぁ厳しくなるからなぁ難しいです。



◀新潟県　げんきさん：タイトルの所にいる犬（？）がカワイイです。

「電撃PSの奴隷になりそうで怖いです。定価が下がったのをいいことに、保存用と観賞用の2冊買うことに決めてしまいました。特に前号の付録は一生ものでしょう……。頼む、オレだけじゃないと誰か言ってくれぇぇぇ！」兵庫県　長塚横斗さん：
お買い上げ、ありがとうございま～す！　あなたの様な立派な方が、ドンドン増殖してくれれば、編集部にMACを導入したりドンドン新しい機材が……ハッ！　い、いけない！　つ、つい本音が……って本当にありがたいです。毎回2冊買ってくれなんて言いませんから、1冊は買って下さいね。

「このなんでもない会話のコーナーへはどういうあて先でハガキを書けばいいんでしょう？　他はちゃんとコーナー名があるのに。ちゃんと教えて」山形県　長塚敬子さん：
「DPSど」とだけ書いてあると、たいていこのコーナーにハガキがまわってきます。基本的にどんな内容でもOKなので、PSや電撃にまつわることで気づいたことがあったら、バンバン送ってきて下さい。

「PSってコンパクトですよね。最近サターンを買ったんですけど、大きくて重くて、もうどうにかしてって感じです。『バーチャファイター リミックス』が付いてきたんで、ソフトについてはなんの文句もないんですけど（笑）。ただでさえウチはゲーム機が多いので、そういう小さなことに異常に敏感なのかもしれません」東京都　ヤノケンさん：
確かに。最近発売のハードの中で一番小さくて軽いですよね。まあ、良いソフトがあれば、ハードの大きさなんて関係ないけど……その辺が気になる人はいるわけだし。ちなみに編集部関係者はヤノケンさんと同じ悩みを抱えている人が超多いです。

「今、夜中の2時半です。セーブが……全部消えてしまいました。黒車とか平八とか、6段ジャンプとか……無いよぉ。泣くぞ」神奈川県　ハーメルンさん：
電源を切る前にOPENを押してCDを止めてからでないとダメとか、ショックに超弱い（ケースに入れず持ち歩いたくらいでも×な時あり）とかいろいろあるみたいです。大事なデータはもうひとつセーブRAMを買ってきてバックアップを取りましょう。

最強のゲーマーをめざせ!

なんかとなりの「ロボコン0点な人R」で最強のPSの奴隷を募集してますが、当コーナーは最強のゲーマーを募集してます。え？　どこが違うんだって？　そんなに違くありません。

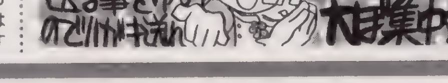
「前号で10円のソフトが紹介されていましたが、ボクは定価（確か¥15,000 くらい）でパックス・パワーグローブを買った過去を引きずっています。あれはまさにパックスの仕業。箱を開けて初めてプレイしたのは『ザナック』。多分一生忘れられません」広島県　中野君貴さん：
あれはねぇ……使えない周辺機器の代表みたいなモンだから。今じゃ笑えるアイテムとして重宝されてます。先日、秋葉原で¥500で売られてました。悲しいですね。涙が出ます。

「PCエンジンロムロムが3台、メガCDは3台、SFCが2台、PSが2台……過去に故障した我が愛機たちです。そのうえ、昨日サターンまで止まりました。動きません。呪われているのでしょうか？　教祖様お救い下さい（笑）」長野県　山形黒さん：
ここは教団じゃないので救えませんが運がお悪いようですね。なぐさめてあげます。よしよし。

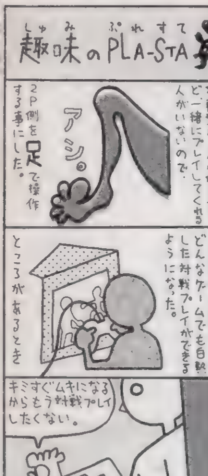
ロボコン0点な人

ロコボン0点のコーナーが生まれ変わる!?　今ここに感動の大団円！　新・最終回！　（ほ）

PSに惚れた人に、いかにハマリ込んでいるかを熱く語ってもらう～。もともと、ロボコン0点な人は、そんなコーナーだったんだ（信じてくれ）。が、主筆のPS熱はすっかり冷めてるし、他に書いてくれる酔狂な人はいないして、今や何のコーナーなんだかさっぱり分からない状況となっている。おまけに、何度最終回を告知しても、担当編集は意地になってやめようとしないし……そこで！　PSに対する愛の表現の数々を、読者様から頂戴してはどうだろうか、という運びとなった。そう、読者参加型のコーナーとして甦るのだ！　PSを枕がわりにして毎晩PSの夢を見ているとか、1本のゲームにつき1台の本体を買っているとか、キミの「PS奴隷化症状」を報告して欲しい。最強の「PSの奴隷」は誰か！　次号より新装開店の「ロボコン0点な人・S」係まで、ガンガン応募してくれ！

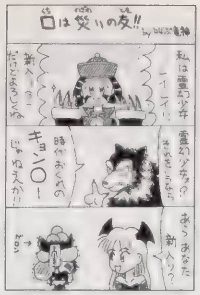


奴隷のど　バンパカバーン！　「ときめき」の発売がのびちゃいましたぁぁ！　延期で～す。現時点では9月予定だそうで～す。編集部のときめリストのおバカさんたちは、またPC版をやり始めてしまいました……。まあ、延びちゃったモノは仕方がないとして、製品版の完成度が高くなればいいや。ね？　その分、他のゲームをヤリこもう！　PS以外でも良いソフトはたくさんあるし。長い時間イキたい人、最近ではSFCの「デア・ラング」とか「リトルマスター」、PCの「ザナドゥII」なんてのがなかなかよん。





▲栃木県 マリー石岡さん：どうせなら波平も描いて欲しいです（笑）。



▲大阪府 叫ぶ竜神さん：ホノボノ。ＰＳで「ハンター」でないかなぁ。



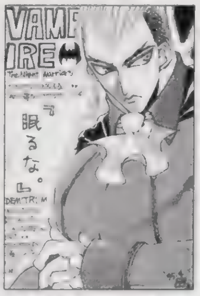
◀神奈川県 てるりこさん：毎回、血の量はそんなモンじゃありません。



◀熊本県 ぴくるす一号さん：ハードハードな2人です。カックいいです



◀東京都 れいひいさん：下のコーナーにも登場してますね 気合い入ってます。



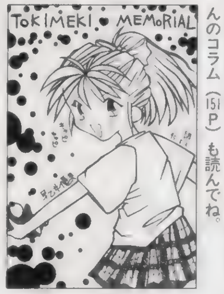
▲埼玉県 念力デミ子さん：編集部ではフェリシアとモリガンのためが多いです。



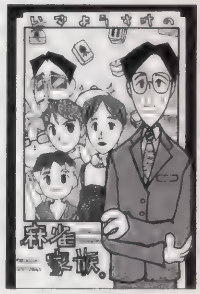
▲茨城県 押田妖介さん：片桐な感じでいいですね。ワンダフル、すばらしいわ



◀愛知県 片桐TENさん：金田郎が犬くんに見えてしまいました（笑）



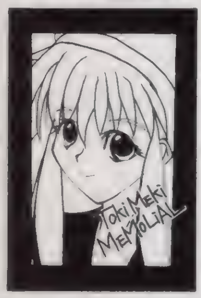
◀岐阜県 ズバットPSさん：よしきさんのコラム（151P）も読んでね。



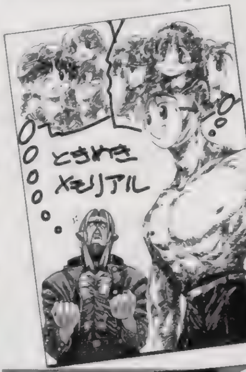
◀広島県 ぽん太吉丸さん：し、渋い所をついてきましたね 受験ガンバッテ



◀新潟県 竹崎冬至さん：ショウ？ 雷じゃないからデュークじゃないですよね。



◀愛媛県 犬彦皆さん：確かに……トーンって高いですよねぇ。



PSの味方でしょ？

◀石川県 善洋＆千賀羅さん：2人の合作。このハガキには熱い思いが込められているわけですね。ウッヒャー。

「PSのパッドってどう思います？ 確かに持ちやすいし、軽いしで良いんだけど、斜めに入力しづらくて……。個人的にSTGや格闘がツライです。みなさんはどうしてます？」青森県 カマタリのかたまりさん：

編集部ではジョイスティックを使っちゃってます。確かに、PSパッドって上下左右の入力は正確にできるんですけど、斜めには非常に入れづらいですよね。特にアーケードでプレイし慣れている人はジョイスティックの方がいいみたいです。

「私の友達のA子（14歳）はかなりHです。このハガキも「ギャルとゲームとなみだと～」に送ろうと思ったくらいですから。お兄さんのパソコンでHゲーをやりつくしているだけでなく、PSでもHゲーを出せ！ とか実際に男の子とも……ガンガンいってます。これって友達としてどうすればいいんでしょう？ 何か言おうにもすでに気力が……」徳島県 中尾兆子さん：

まあ、放っておくしかないんじゃないでしょうか（笑）？ そういう過激な友達は自分も過激になって付いていくか、黙って遠くから見ているかしかないですから。でもこういう相談はちょっとコメントに困ります。

「ウチの学校の放送室には新世代機が勢ぞろいです。放課後、部活の様なフリをして、みんなで対戦格闘をやりまくってます。テスト中でもやりまくってます。まずいよなぁ。実は明日もテストなんすよ。ハガキ書いてる場合じゃないよなぁ」静岡県 奈蒲亮一さん：

AV機器の置いてあるところにゲーム機の影あり。視聴覚準備室とか、物理室にもたまり場ができてそうですねぇ。文化祭のイベントとかで格闘ゲーム大会とかやってるのかなぁ？ その辺の企画があったらハガキ下さい。

「中国に引っ越した友達から聞いた話によると、あちらではPSを持ってるだけでヒーローだそうです。MDやSFCはボチボチあるらしいんですけど、PSはまだほとんど普及してないから。情報が欲しいというので電撃を送っておきました」山形県 ちゃらんさん：

ありがとうございます！ またお願いします！ こうして1冊ずつ部数が伸びていくのですね。

ちょっとしたウワサ

「6で始まる型番を持つPSは髪の毛が生えてくるらしい」山口県 ミュツさん：

なんか怖いなぁ。学校の怖い話みたい。

「『アークザラッド』をクリアしてエンディングを見た後2000時間放っておくと『アークザラット』が始まる。ネズミが主人公でチュ」富山県 みちくりさん：

だったらいいなぁ（笑）。「アークザラッコ」（主人公、ラッコ）とか「アークザベッド」（主人公、布団）なんてのも可。

「PS腹切り」山形県 ナセルさん：

え？ なんで？ どうして腹切りなの？ え???

あなたの街のPSに関するウワサを送って下さい。ガセネタOK！

ギャルとゲームとなみだとちくび

PC版『同級生』って、考えてみれば國府田マリ子や井上喜久子とかのあえぎ声が聞け……？（バ）

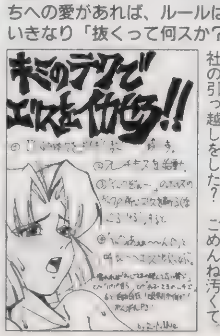
はーい、みんなのハーレムの時間だよぉ。今日も煩悩が破裂しそうなハガキばかりで、お兄さんはうれしいぞ。てなわけでこのコーナーでは、イラストだけでなく文字のハガキもガックシ受けつけとります。

「『球転界』の結城となえちゃんが大好きです。彼女は僕のものだ。彼女に手を出すなぁー！ ハアハア」東京都 れいひいさん：

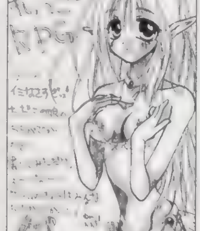
とまあ、例としてはこういうのだね。「ハアハア」のあとに「ウッ！」とか付いてるくらい濃くても、問題ねえッス。だってハーレムだもん（笑）。女の子たちへの愛があれば、ルールはアリアリですぜ。でも、いきなり「抜くって何スか？」とか「スワッピングって何？」とか聞かれても困っちまいます。まあ、抜く＝オナニー、スワッピング＝夫婦交換なんだけどさ。a.あかりさん、そういうわけで次からは気をつけてくれい。それじゃ、「ときメモ」ネタほしいなぁ、と言いつつとーとつに終わります。ではまた～！

▼神奈川県 さかしたRさん：ギリギリです。これ以上はいけません。ね。でも良く考えるとゲーム中いじめてますよね。

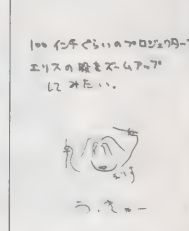




◀東京都 RI-INeさん：うちの会社の引っ越しをした？ ごめんね汚くて。



▲広島県 キントト萌葱さん：乳でかいですか。そうですね。でかいですねぇ。



▲東京都 れいひいさん：この方、当コーナー狙いでバンバンきてます。



◀大阪府 ズリキチ三平さん：ハガキの内容ではなく、PNの方がヤバイような（笑）。

奴隷のど

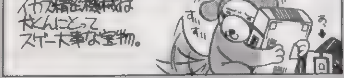
この号が発売される7／29にはS端子なしで定価¥29,800のPSが世の中に氾濫していることだろう。定価が下がることに文句をいってもしょうがない（いや、抗議的な行動がムダだとは思わないが）。この際だからS端子にプライドを持ち、S端子が付いてるPSを誇りとするのはいかがだろうか？ S端子なしを口に出してバカにしたりせず、心の中で熱く「S」の誇りを燃やし続ける。そう、それが、愛のあかし。でも極秘行動として新PSのS端子ケーブルを買い占めちゃうの（コスイ）。

ハードの神様の犬

いちおう前号の続きってことで、PSの安くなった真相をさぐるぞ！　　（犬）

いや〜、ほんとにＰＳが安くなって良かったっスよ。じつはね、オレのＰＳクンが壊れちゃって途方にくれていたんだけど、１万円も安く買いなおせるから、超ラッキー！　一時は、修理に出そうとも考えたんだけど、よ〜く考えたらオレのＰＳは修理に出せる代物じゃなかったんだった……。なにせ電源回路は外付けだし、イニシャライズ回路（電源投入時に、回路全体をリセットする機構）も自作してくっつけたし、強制ポーズ用の実験基板を結ぶコネクタがあったりと、すごく怪しいのだ。でも、50回くらい分解したにも関わらず半年以上も生きていたんだから長生きしたほうかな。そういうことで、今度買うＰＳクン２号は大事にするぞぉ（でも分解しまくる）。

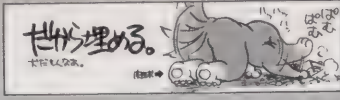
で、本題だけど、先月の続きでＰＳが安くなった理由を想像するぞ。えーと、確かメモリの話をした



とこだったよね。え？　覚えてない？　でも続き。

実を言うと、ＰＳのメモリシステムって意外と安上がりだったりする。例えば、ワークに使用されているメモリは、512K×８ビット構成のＤＲＡＭを４個使って512K×32ビット＝16Mビットで構築されているんだけど、そのメモリたるや、60ナノ秒のローボルテージ品（3.3Ｖ電源品）で特殊なアクセスモードがなく、かなり遅い部類に属するものなのだ。たぶんＰＳって、16Mのワークにアクセスするときは少しウエイトを入れているのだろう。間違っても、ノンウエイトでアクセスできるハズがない。インタリーブアクセスができるような構成をしてないしね。

次にサウンド用のメモリ。これもたぶん安い。512K×16ビットのワードメモリだけど、アクセスタイ



ムが100ナノ秒ときたもんだ。まぁ、ＰＣＭデータのアクセスだから、速いメモリは必要ないんだけどね。たぶん仕入値は1,000円していないだろう。

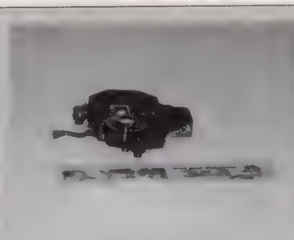
最後にＶＲＡＭだけど、コイツは少々値がはっているかもしれない。使われているのは、ＮＥＣなどから供給されている４Ｍビットのデュアルポートビデオバッファだ。ちょっと以前までは、デュアルポートメモリといえば目んタマが飛び出るほど高価で、ワークステーションのフレームバッファなどに使われていたものだ。それが、29,800円のゲームマシンに搭載されるってんだから驚き！　……と言いたいところだけど、ＰＳのデュアルポートメモリはＤＲＡＭセルで構成されているため、４Ｍビットという容量の割には値段が安い。ウワサでは2,000円もしないと聞いたことがある。

このように、比較的安価なメモリを使いながらもこれだけのスペックを保持するのだから、ハードウエアエンジニアのウデが素晴らしいというしかない。ＰＳのエンジニアの方々……ご苦労様と素直に頭を下げるしかないなこりゃ。

★★案外安い？　ＰＳのCD-ROMドライブ★★

新世代機に搭載されているＣＤ－ＲＯＭドライブは、ハードのコストに重い負担をかけている存在で、ドライブの価格をいかに抑えるかも、コストダウンの重要なポイントだ。ＰＳのＣＤドライブは本体の高さからも想像がつくように、かなり薄い。どのくらい薄いかというと、ＣＤウォークマンのドライブに匹敵するほどで、厚さはたったの２センチ弱……。だからというワケじゃないだろうけど、データの読み取り精度が低いっぽく、開発中のサンプルのＣＤがよくリードエラーを起こす。ここで前もって言っておくが、これはＰＳのドライブに欠陥があるのではなく、サンプルＣＤ側に問題があるのだ。

読者様のほとんどが知らないと思うけど、メーカーから送られてくる開発中のサンプルＣＤは、ＣＤ－Ｒ

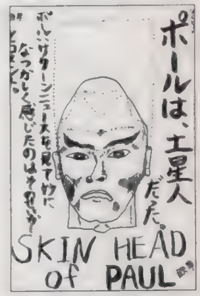


◀本邦初公開！　ＰＳクンのＣD-ROMドライブ。こんなに薄くて小さいのだ。

（ＣＤライトワンス）というデータの書き込みができるＣＤ板で、「熱に弱い」という特性がある。皆も知ってのとおり、ＰＳの電源を長時間入れておくと、本体の左側が異常に熱くなり、その熱でＣＤ－Ｒも熱くなる。そのおかげで、ＣＤ－Ｒからのデータが正しく読み取れなくなりリードエラーを起こすのだ。でも、読者諸君は心配しなくていいぞ！　製品版のブラックディスクは熱に強いから、リードエラーを起こす心配はない。深刻なのは編集部の人間だけなので、どうってことないんだけど……ソニーさん、ＰＳ本体の熱対策、なんとかなりませんかねぇ。だって、サターンのドライブで熱飛びしたなんて聞いたことないし、さすがにでかいだけあって（？）ＣＤドライブのピックアップ性能がいいんだよなぁ……だったら「ＰＳのピックアップ性能も向上させてほしい」と思うのはオレだけだろうか。半導体部品はよほどのことがない限り半永久的に動作するけど、ＣＤドライブのモーターや半導体レーザーは消耗品だから、できるだけ頑丈で長持ちするものを使ってほしい。少なくとも、７〜８年くらいの寿命は保証できるものをね……（使用頻度にもよるけど）。

ってな具合で、２カ月に渡ってコストに関する話をしてきたけど、ひとつだけ理解してほしいのは、価格を無視すれば良いハードは作れて当然。しかし、低価格で売ることを前提にしたハードはコストの縛りがきつく、いろんな面で妥協しなければならない部分が多い……ということだ。みんなが遊んでくれているゲーム機も、ハードウエアエンジニアたちの努力が作り出した涙の結晶なのだ。なんかマジメ。

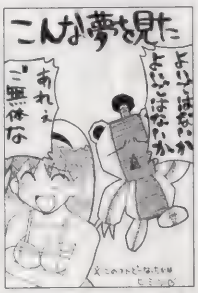




◀秋田県　新事実発覚さん：個人的にはあのＣＭの方が好きでした。



▲滋賀県　ごぢうりさん：ちちでかし。後ろのポリタンが不気味（怖）。



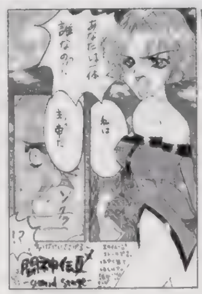
▲神奈川県　あいだ晨さん：秘密がいいです。でもこんな夢見るって……一体。



▲北海道　カルショNo3さん：リアルムームー星人。星人でなく成人かも（笑）。



▲神奈川県　サニボールさん：確かに、ビジュアルショックですよねぇ。



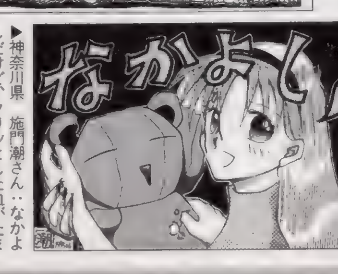
▲埼玉県　雨水さん：次作ではマスターが登場するんでしょうか？　期待大です。



◀神奈川県　施門潮さん：「言ったよ」な王子様　上品なお顔のままでハサミで敵ＭＳをぶった斬る所がいいですよね。確かに「Ｇ」も可。



◀大阪府　叫ぶ竜神さん：全員集合な感じ。ディフォルメのアレンジがかわいいです。



▶神奈川県　施門潮さん：なかよしだけど、タリッとした血がたまりません。ね？

「CDロムって拭いていいんですか？汚れました」兵庫県　涙さん：
拭いて下さい。ただし、普通の布だと傷つく恐れがあります。怖い人は、市販されているCD専用のモノをどうぞ。

「PSはリセットボタンが小さいので、うちのネコに踏まれなくていいです。ＳＦＣは何度踏まれたかわからないからなぁ。一番悲しかったのが『ファイアーエムブレム』。MAPクリアだって寸前でリセットかかったひニャ、もうニャーって感じでした」徳島県　ノリスさん：
（笑）そういえばPSのリセットって小さいうえにけっこう固めですよね。これなら、ネコにカンタンに押されたりしないですよね。そうか昔はよく聞いたモンなぁ「その場リセット」ならぬ「ネコリセット」のウワサを。そうか、その辺も新世代機だったのか。人間以外、獣にも完全対応。さすが世界のソニーあなどりがたし。

ランキング一覧

75	龍王院弘ＳＰ
50	ポチ
50	柴田絵里
50	りるひな
50	雨水
45	山内みりゃ
40	伊藤勇太
40	ささきりょう
40	たまる
35	吉永永吉
35	ズバットＰＳ
33	れいひい
30	ＨＥＸＡ
30	なたねからす
30	２８８
30	一寸
30	国士無双

つ、強い……龍王院、いまだトップ独走！

25：蘭弥弦、25：竹崎冬至、25：いんさいどまいはーと、25：犬彦砦、25：ぐみ、25：さらめんミハル、25：サモキン、20：勝木☆介、20：寿太郎、20：大宮ゆう、20：相原一葉、20：施門あまね、20：イマッチガイア、20：島津弥七、20：Ｋｅ太郎、20：念力デミ子

この後を追走する15ポイント獲得者は、なんと23名。ものスゴイよなぁ。まあ、それだけ多くの人が参加してるのにいまだ、トップを独走し続けるの龍王院弘ＳＰさん。こうなったらランキングトップの座を手に入れるまで、その位置をキープして下さい！

ことわざLet'sGO

このコーナーは「注意しましょう」から進化したコトワザコーナーです。イカス新コトワザを作ってね。

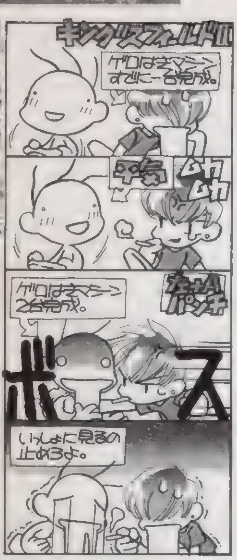
「ネコにシャイニングフィンガー」東京都　角さん：
ねこに小判と同義語らしい。

「注意１秒、ＰＳ一生」千葉県　唯部正樹さん：
注意は１秒、でもＰＳは一生楽しいなという意味。

「ジンジンジンギャルゲーとアニメでそりゃまずい日本ジン」山梨県　蘭恒さん：
……うまい。編集部にはそういうヤツばかりなので何も言えません（笑）。それではまた来月〜！

奴隷のど

「３×３ＥＹＥＳ〜吸精公主〜」のアニメーションがなかなかスゴイ。これからの、アニメ系ＡＶＧはこれくらいしてくれないと、いや、出来るんだからやらないと、ダメかも。確かによーく見ると、ドットの粗さなんかもわかるんだけど、実際のプレイ中にはまったく気にならないもんなぁ。フル画面でバリバリ動くキャラは見ていて気持ちいいです。エクシングの第２弾ＡＶＧとなる「天地無用」では「３×３」の３倍以上のアニメーションが入るっていうし。止まりませんな、もう。



他機種のことも語したい!

いくらPSの奴隷でも最近気になるのか？ 他機種。てなワケで今回もいくだす。（ち）

しかしPSは毎月毎月最低１本は話題作？ が発売されますな。他機種と単純に比較するとうらやましいかぎり。ただし、これから、特に秋にかけてはちょっと他機種、特にSFCがうらやましいかもしれんなぁ。永らくおまんたせいたしましたの『タクティクスオーガ』は出る（ハズ）し、「聖剣伝説３」他、中堅どころがウヨウヨ。格闘やSTGなんかなら見劣りのしないPSだけど、思考型のゲームラインナップが弱いは否めないから。マニア心を押さえた、『赤ずきんチャチャ』（RPG)、『天地無用！』（SLG）なんてのもあるし。まあ、PS持ってる人のほとんどがSFCは持ってるだろうから、別にいいんですけどな。他機種の場合、１万円単位でお金が飛んでくのが……。

SFC 超期待していたコナミ『ドラキュラXX』はちと、チガウらしいというウワサが飛び込んできたっス。まあ、ウワサだから信じなくてもOK。あのての人は、この夏は『セーラームーン』のRPGでキマリですか。それ以外は……『GOD』？ 夏休みにしてはRPGが少ないような。ちと前に発売の『デア・ラング』とか『ミスティックアーク』『リトルマスター』でもやりましょう。

3DO 『アローン・イン・ザ・ダーク２』が超話題かも。あの超ハードなAVGがさっそく登場なのである。クトゥルフ神話を元に作られた魔物バンザイな世界観はドキドキ系のゲームにはうってつけ。口から心臓が飛び出ちゃうほど、ビックリできるハズ(当人比)。あとは……延びてた『ポリスノーツ』。ついにでるのか？ ちと不安ではあるが期待作には違いあるまい？

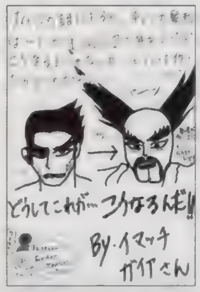
FX 当初、マジかよという言葉がいろいろなところから聞こえてきた実写バリバリの『卒業R』。しかし、近いうちに発売されるソフトがメチャ少ないのが悲しいかぎり。８／25に『ルナティックドーンFX』が出るけど…それ以外はなぁ。『アニメフリークFXⅠ』でも買って、慰めてるしかないのか？ まあ、『同級生２』『ドラゴンナイト４』があるからいいのか。そうか？ そうかも（笑）。

SS 『バーチャファイターリミックス』と『リグロードサーガ』っていうS・RPGが発売中。『Dの食卓』『ゆみみみっくすREMIX』もなかなか良さげですな。８月には『シャイニングウィズダム』『魔法騎士レイアース』なんていう大物も控えてるし。隠れてるけど『メタルファイターMIKU』もマニアーな人の間では、かなり話題作だったりして(笑)。100万台バック買い？

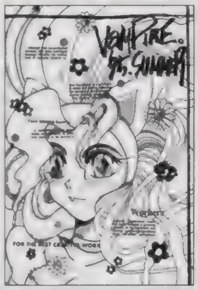
その他 パソコンゲームがけっこう発売されてるわけやね。『クリスタニア』とか、『ダークセラフィム』、『ファーランドストーリー神々の遺産』『アマランスⅣ』なんてのがありますな。H系は多いので好きな人は、自分で調べるべし。



◀広島県　天地スペシャルさん：平八って昔からあんな頭なんでしょうか？



◀北海道　イマッチガイアさん：確かにどう考えてもムチャですよね



◀愛知県　山内みりゃさん：はにかんだフェリシア。かわいいです。



◀神奈川県　近江せにょさん：そうか…いいのかぁ。確かに憧れちゃうかも。



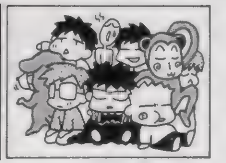
▲神奈川県　施門潮さん：クララの気になるお年頃だそうで　いいですね。



▲神奈川県　腰中のダリさん：イテテ。妙にリアルで痛いのがいかんす。

ゲームソフト激論座談会

読者様の御意見座談会！　熱い意見が目白押しなのねぇ！



「『アークザラッド』プレイしました。悪くはありませんでした。しかし良くもありませんでした。期待ハズレと言えます。ゲーム内容とは別の話になりますが、アークはいわゆる『シャイニング・フォース』タイプですよね？ 果たしてRPGを熱望していた者たちは、このタイプを望んでいたのでしょうか？ 違うでしょうね。移植希望のランキングを見れば明かで、みんな、『ドラクエ』や『FF』タイプのRPGを望んでいるのです。もちろん『アーク』のようなタイプも良いですが、『RPGが充実している中、こういうのも良いね』というのでないといけないでしょう。なぜ、こんなタイプのRPGにしたのか、ちょっと疑問が残った」京都府　辻村肇さん：

ち：これまた正論ですな。まさしくこの人の言う通り。

魔：そうだよねぇ。「アーク」はしゃべるし、細かいし、新世代機っぽくて良いゲームだと思うんだけど、第１弾の大作ＲＰＧとしては期待してたのと違う感があったかなぁ。

Ｉ：いや、とりあえず、オレは吉田小奈美さんの声だけでいいが。

ほ：最近そればっか。

Ｉ：なにぃいいのだ。キサマこそ「チャチャ」だろうが。

ほ：最近そのネタばかりで飽きた。

バ：ＬＤは買うくせに。

ほ：その通り。だぁあ。「アーク」は楽しかったが、もう少し時間がかかっても罰はあたらんだろう。

ち：確かに。プレイ時間は大切な要素だからな。でも「II」はものスゴクなるらしいから期待だ。

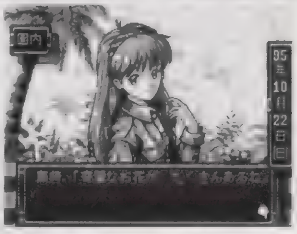
「なんか僕の周りでは『Jumping Flash！』の評価が低いんです。つまらないとか、酔うとか言うんです。どうですか？」埼玉県　渚のバルコにーさん：

魔：どうですかといわれても……オレは楽しいよ。

Ｉ：オレも。タイムアタックに命かけてた時期もあったし。タコもできた。

ち：おもしろい、おもしろくないは、しょせん個人の趣味だからな。自分がおもしろいと思うならいいんじゃないか？

「『鉄拳２』の話題で盛り上がっているようですが、私は『鉄拳』のクオリティが未だに信じられません。なぜ、ＰＳはこんなに見事に、しかも素早く、アーケードからの移植が発売されるのでしょう？」山形県　河埜靖鷹さん：



バ：「鉄拳」の場合は最初からＰＳの開発を考えて作られたからなぁ。

ほ：そういう基板なんだよねぇ？

魔：そう。ナムコのシステム11はＰＳと互換性のあるアーケード基板。基本的に移植が早くて当たり前なんだよね。

ち：でも「鉄拳２」は来年の３月くらいの発売ですけどな。

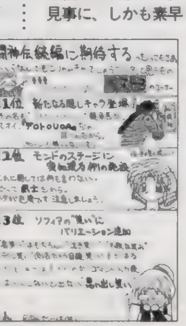
Ｉ：アーケード版の登場がいつかによって、移植のタイミングも変わって来るんじゃないかなぁ？ とりあえずですね、わたし、ナムコに行ってプレイしてきましたが、新キャラの２人が良いです。特に「準」。これしかありません。

魔：いいなぁ。オレも取材行きたいな。

「『ファルカタ』良くわかりません。買ったんですけど、先に進めないんです。誰か助けて下さい。お礼は星の砂でどうですか。これだけやることが中途半端だと投げ出してしまうかもしれません」沖縄県　能都雅美さん：

バ：……とりあえず、星の砂はいらないっス（笑）。

魔：まあ、この質問はＱ＆Ａの方に回しておきましょ。近いうちにブレイクエスチョンで取り上げられるハズだから投げ出さないで待っててね。



▲香川県　芳竹さん：いいなぁ。実現したら楽しそうです。馬は風雲再起でも可。



▲神奈川県　裕弥さん：この手のつっこみには弱いです。アニメ＆ゲーム業界。

世界で一番難しいクイズ

俺だけが答えを知ってる！　俺がルールだ！　ごめん、許して。（Ｉ）

いきなり今回から始まってしまった「世界で一番難しいクイズ」。超個人的なクイズだから、他人はいっさい答えを知らないという、ムチャな企画(でも楽しいハズ)だ。ま、宝くじで１億当てるよりは確率高いからダイジョブだよね？

【Ｑ１】星飛雄馬の声を担当していたことで有名な、古谷徹さんが所有しているのは「ＭＳＸターボＲ」です。では、私が単行本を買ったとたん、その愛蔵版が出てガッカリしたマンガはなんでしょう？

【Ｑ２】私が初めて親に買ってもらった乗り物は「ローラースルーゴーゴー」ですが、私が最初に買ったＰＳソフトはなんでしょう？ これは簡単。だって1/60ぐらいの確率でしょ？

【Ｑ３】私が年末時代劇を涙ながらに見つつ、クリアしたソフトは「迷宮組曲」です。では、私が高校時代、某マンガ誌の漫画家"地下沢中也"と組んだバンドで演奏した曲のタイトルはなんでしょう？ ヒントは「THE　東南西東」の曲。いまさらあんな（ちとヒドイか）バンドの曲名覚えてるヤツはいないか……悲しいけどこれが現実ね！

１問でも正解した人には、私がアレンジした「二人の時」のアコースティックヴァージョンを、今時珍しいメタルテープにダビングしてプレゼント。他にも超重量景品を予定。また、読者様の超個人的な「世界で一番難しいクイズ」も募集してしまうぞ(イイのか、オイ)。クイズの問題と答えと、他人がもらってちょっとは喜びそうな賞品名を書いて、161ページの宛て先までハガキを送ってね。きっとだよ！　約束だよ！

奴隷のど

ついに、全貌が見え始めたＰＳオリジナル３Ｄ格闘『ゼロディバイド』。すごい。とにかくすごい！　こんなゲームがアーケードの移植でもなく、オリジナルで発売されるってのがスゴすぎる！　操作は格闘ファンにはなじみやすい『バーチャ○ァイター』仕様だし。８／25に迷わずゲットなのだ！　Ｘ68で業界にその名を馳せたズームの底力をかいま見れるぞ！　しかも定価は¥5,800！　安すぎ。おしっこちびっちゃうから、男の子はみんなで買いましょう。女の子は……ロボットだしなぁ……。

内臓とび出てしまうような バラの花ほどスバラシイ 情報をあなたに！

●ＰＳ版ドラゴンボールＺ、音楽ＣＤ発売！

７／28に発売されるＰＳ格闘ゲーム「ドラゴンボールＺ〜アルティメットバトル22」の音楽ＣＤが絶賛発売中。このＣＤでしか聞けないオリジナル曲１曲を含む全17曲収録。ゲームウラワザが紹介されたブックレットやその他お楽しみ企画満載で、定価¥2,800。

※お楽しみ企画その①ＣＤに入っているアンケートのＱ「あなたが次のアルバムでリアレンジしてほしい曲ナンバーは？」に答える。するとその結果で人気の高い曲３曲が次のアルバムに収録される！　採用曲応募者の中から抽選で10名の名前がＣＤのライナーノーツにクレジットされ、もれなくＣＤがプレゼントされてしまうのがなかなかグッドです。

※お楽しみ企画その②

その①で抽選に惜しくももれてしまった人にも、ビッグプレゼントが用意されている！

ドラゴンボールＺ最新作ゲームソフト ……５名
ＰＳ版プレミアムステッカー ……………100名
ＰＳ版特典ポスター ……………………100名
締め切り：９／３消印有効
フォルテミュージック（FMCC-5067）

●サイトロンニュース

※餓狼伝説３〜最強王座獲得戦〜¥1,500「餓狼伝説３」のトーナメントの模様が収録されたビデオ。12大ゲーム雑誌部門、ＮＥＯ・ＧＥＯ CD-LIVETOUR IIのマスターや全国ゲーセンからの一般ゲーマー部門のバトル満載。（PCVP-11692）

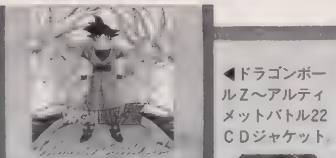
※ＷＯＲＬＤ ＨＥＲＯＥＳ ＰＥＲＦＥＣＴ ＡＤＫ ＳＯＵＮＤ ＦＡＣＴＯＲＹ〜¥1,500 シリーズ最新作の未使用曲、未使用ヴォイス＆ＳＥを含めたオリジナル完全収録。（PCCB-00185）

※ＥＬＥＶＡＴＯＲ ＡＣＴＩＯＮ〜RETURNS〜ＴＡＩＴＯ ＺＵＮＴＡＴＡ〜¥2,000 アーケード超なつかしの名作が再び！　新アレンジ曲を全てのオリジナル楽曲をＶ．Ｃ．Ｏ．"ＣＩＮＥＭＡ" ＭＩＸ。（PCCB-00186）

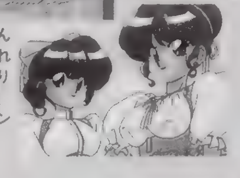
※ＴＨＥ ＫＩＮＧ ＯＦ ＦＩＧＨＴＥＲＳ'95ＳＮＫ新世界楽曲雑技団〜¥1,500〜８／19発売（PCCB-00187）

※ＷＯＲＬＤ ＨＥＲＯＥＳ ＰＥＲＦＥＣＴ〜ARRANGE SOUND TRAX〜¥2,500〜８ 19発売（PCCB-00188）

※ＤＡＲＩＵＳ外伝〜VIDEO＆LD〜¥4,800８／19発売〜(PCVP-11702)（PCLP-00562）



◀ドラゴンボールＺ〜アルティメットバトル22 ＣＤジャケット。



▶人気声優さんを囲んで、これまた熱い夏祭りになりそうな、「ライム・イベント」。

●宝魔ハンターライム夏のイベント

８／22、東京都足立区産業振興館において「真夏のライム祭り」が開催されます。新作の一部試写やゲスト（玉川紗已子：ライム役・かないみか妖怪ドール役、オープニング主題歌歌唱）＆制作者のトークショー、クイズ大会など盛りだくさん！　このイベントに参加希望の人はハガキに住所、氏名、電話番号を記入の上、
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 ㈱アスミック「ライム・イベント」係まで。締め切りは８ ７・消印有効。
※応募多数の場合は抽選になります。



なんですか？

「友人に貸した『JumpingFlash！』が返ってきたら中身がPCエンジンの『ポピュラス』に変身してました。これは何という現象ですか？　……ちなみにその友人は最近『AV誕生』にハマってるらしい。時代は病んでる！　絶対。……『しあわせうさぎ』買ったらやらせてね(笑)」埼玉県　まどのゆき彦さん：

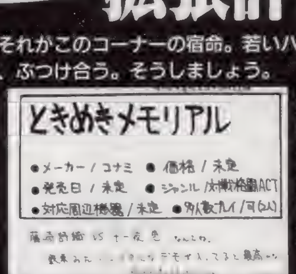
現象も何も、しょうがないでしょう。幻のHゲーム（らしい）『しあわせうさぎ』をやらせてもらうためです。何事もガマンしないといけません。友達つき合いって大変（トホホ）。

PS プレイステーション 拡張計画

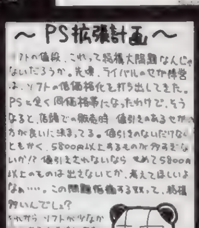
マジメでないといかんわな。それがこのコーナーの宿命。若いハートをぶつけ合って、ぶつけ合って、ぶつけ合う。そうしましょう。（ち）

「PSは、いつになったらフォトCD等のマルチメディア系の規格に対応するのでしょう？　確かにゲーム機としての充実が大事かもしれませんが、出来るのならさっさとやってもらいたいです。ソニーが今回の値下げみたいに既存ユーザーを無視した販売戦略を今後もとるのなら、フォトCDアダプター内蔵で、¥29,800 なんてのもあり得るかもしれないじゃないですか。ゲーム機として売りたいのならメインターゲット層である子どもの心理をもう少し勉強してほしいです。僕はバイトの末、３月にやっと本体を買えました。１万円安かったら、その１カ月前に買えてたのに……」岐阜県　邑安孝さん：

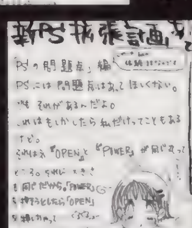
そうだよなぁ……一理あるよなぁ……。まあ、我々おバカなゲーマーは、バカだけど大人だからお金持ってるじゃないですか。しかも仕事だからって理由を付けて、ゲーム機を普通の人よりも気軽に購入してるし。だから１万円値下げで起こった様々な弊害は、こういう話を聞いて初めて実感できる気がします。海外版の発売、サターンの値下げなど、しょうがなかったのかもしれませんが、半年で値下げは早すぎたのかも。邑安さんと同様切実な怒りの意見がたくさん来ています。確かにデモデモ１枚じゃイヤか。



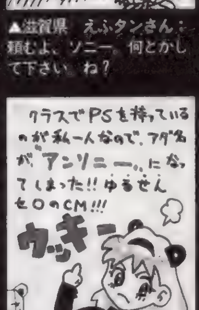
◀滋賀県　緒福さん：コナミさんがここまでやってくれれば言うことないです。



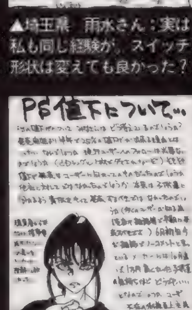
▲滋賀県　えふタンさん：頼むよ、ソニー。何とかして下さい。ね？



▲埼玉県　雨水さん：実は私も同じ経験が。スイッチ形状は変えても良かった？



▲神奈川県　てるりこさん：それはちょっと名誉なことなのでは（笑）。



▲愛知県　呂洞賓さん：しっかりしたマジメな意見。こういうのは絶対あります。

クソゲーマー万才

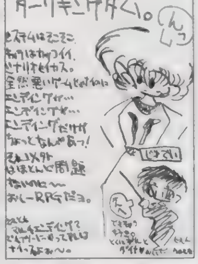
クソゲームをたくさん取り上げて、みんなでバンザイする当コーナー。盛り上がってます。（う）

「先日、ディスカウントショップの超豪華なワゴンセールをのぞいてきました。様々な組み合わせでロムが売られていたのですが、SFC『ガデュリン』『ビッグラン』『ギャリバン』……合わせて、なんと¥500！　僕は全ソフト定価で買った過去があるだけに痛かったです。実はFCディスクもけっこう定価で買ってるんで、同じように「ディスク１枚10円」とかいって並んでると悲しすぎます。」熊本県　まちのんはりしさん：

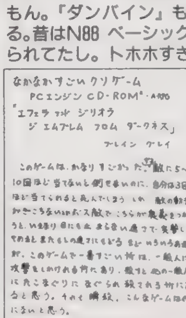
う〜ん。この手のワゴンセールは、けっこうヒットが多いので要注意です。自分がプレイしたことなければ、たった¥1,000で幸福を味わえてしまいます。

「ガンダムではやられまくってます。特にファミリーソフト系のパソコン版。痛いのにこりもせず、何度も買ってしまう私は……バカなんていうレベルじゃないかも」宮城県　ちょうどいまからさん：

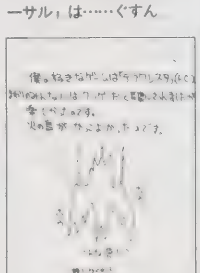
……ごめん。オレも似たようなもん。『ダンバイン』も持ってる。昔はN88 ベーシックでつくられてたし。トホホすぎ。



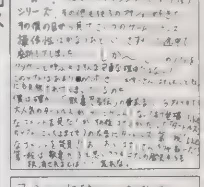
▲千葉県　世界野ゆーまさん：『ソーサル』は!?『ソーサル』は……ぐすん



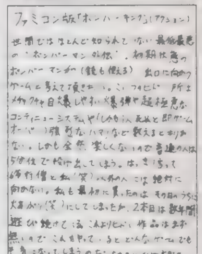
◀岐阜県　2DOさん：そのために５万円の出費……イタイですけど楽しいです。



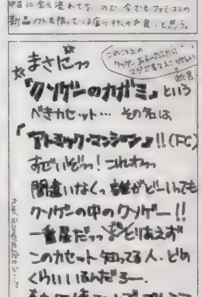
▲東京都　れいひいさん：「テラクレスタ」はけっこう流行ってましたが。



◀大阪府　緒方淳寿さん：でもけっこうプレイはしてそうですね（笑）。



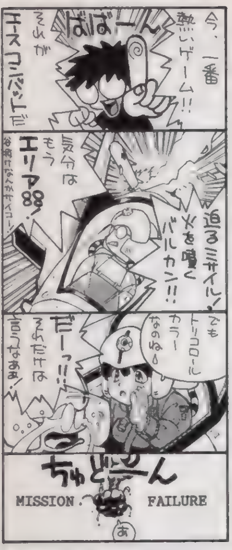
◀東京都　さがわふゆきさん：修行僧と私以外には向かないってのがいいです。



◀東京都　蘭弥弦さん：だからどの辺がってのも書いて欲しいです。

奴隷のどい

ＰＳにはハードな戦略、戦術級のＳＬＧがない（左頁の意見のように正統派のＲＰＧもないが）。ハードでなくてもいいからＳ・ＲＰＧが欲しい今日この頃。まあ、ＲＰＧとかＳＬＧは作るのに時間がかかるから……ってＰＳもすでに発売から半年以上。そろそろだ。ね？　全国のメーカーさん考えて下さい。約束通りなら全てのゲームはＰＳに集まるのですから。まあ、大人はＳＳの「ワールドアドバンスド大戦略」買うからいいけどさぁ（笑）。



「そろそろ、PSにもクソゲーが出現し始めてるんですけど(笑)。クソゲーってこのままずっと、なくならないいんですかねぇ」新潟県　しゃっぽうさん：
なくならないのかもしれません。クソゲーがあるからイカスゲームがある。その関係はゲーム市場がある以上、続いていくのでしょう。意見をバリバリ言いたいなら、違うコーナーまでハガキを送って下さいね。
「前号に同じく攻略はいい……でもこの読者ページは好きになれません」長崎県　マトラさん：
キライでも人気がなくなるまで続く！



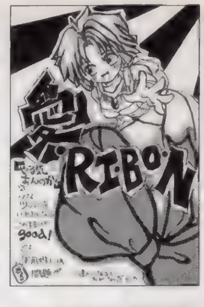
◀神奈川県　あいだ晟さん：にに点々がカワイイです。ちと意地悪そうで。



◀福井県　でんがなまんがなさん：ナンパですね。お兄ちゃんと。いいかも。



◀神奈川県　柴田絵里さん：胸の切れ目が深いのがポイント。ふにふに。



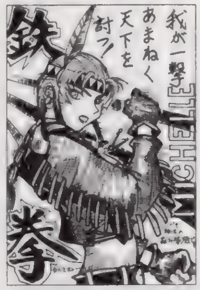
◀東京都　蘭弥弦さん：そう、いかにも相手をなめきったワザがステキです。



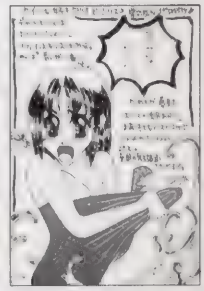
◀大阪府　天然危険物さん：クーロンズゲートはけっこう人気高いです。



◀佐賀県　青色Tシャツさん：オリジナルっていうのがいいですよね。



◀栃木県　森斗紫狼さん：パワーが感じられて良いと思われます。



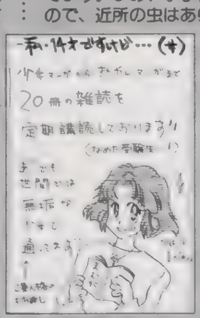
◀埼玉県　雨水さん：見せないのにシースルー。乙女心ですかねぇ。

奴隷の趣味

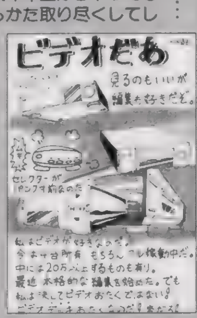
さあ、奴隷の趣味の時間です！　あなたもスキねぇ私もスキよぉ。ギリギリまで命をかけて走り抜くの！　（マ）
「ハムスターが私の趣味、いや、命です。年の離れた妹のように可愛がってます。クンクンすると臭いし、放っておくとすぐご主人様を忘れてしまいますが、口に入れても大丈夫なくらい大切に育ててます。どうでしょう?」神奈川県　今日やさん：
動物はいいですよね。大抵人間よりも寿命が短いので、永久に別れなければいけないというのが唯一の欠点ですが。私も子どもの頃、彼らのおかげで何かを学んだような気がします。８年間飼ってたウサギのダンが死んだときは、２カ月くらい立ち直れませんでした。トホホ。
「私は山登りが趣味です。最近家庭で流行のオートキャンプじゃなくて、ワンダーフォーゲルなガンガン歩き回る系の山登りです。ロッククライミングはさすがにやってませんが、足腰は異常に強くなったような気がします。一緒に行ってくれる友達が少ないのが欠点ですけど」岡山県　籐芝まみしゃさん：
山登りですか。なかなかいいっスね。ゲーム業界なんて、不健康の極致の代表例みたいなもんだから。獣の様に山河を走り回らないとダメだな。マジで。
「昆虫採集は楽しいです。うちは比較的田舎なので、まだまだいろいろな虫が生息してます。まあ、小学校４年生からやってるので、近所の虫はあらかた取り尽くしてしまったんですけどね。幻の蝶とかいればいいのにぃ」長野県　加藤安男さん：
昆虫採集はあの注射針を刺す瞬間がドキドキするっスね。ぴくぴく動く体にブスッと、で、ぐちっと液体を押し込むのがあぁもう！　心臓ドキドキであふれてきそうなのでどうにかして下さい。虫でもなんでも殺しには勇気が必要です。でもゴキブリはカンタン。



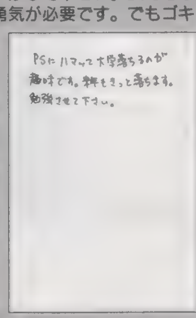
◀スタートレックにはまった人はトレッキーと呼ばれます。深いです。



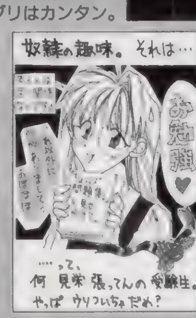
▲東京都　あいすくりいむさん：それだけになると、お金も大変でしょう。



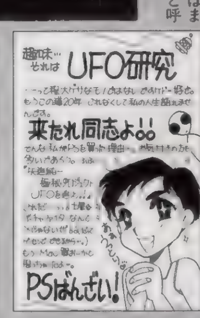
▲愛知県　ＳＯＮＹさん：確かにデッキおたくは変かも（笑）。でもいいです。



▲東京都　秋山清一色さん：い、いけない！　そこから這いあがるのです(爆)！



▲新潟県　りるひなさん：こういう人もいるのに……勉強しないと。ね？

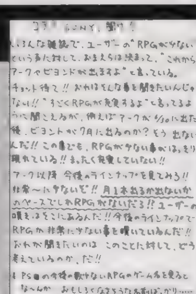


▲兵庫県　真嶋勲さん：危なげでいいです。目が星印なのがス・テ・キ。

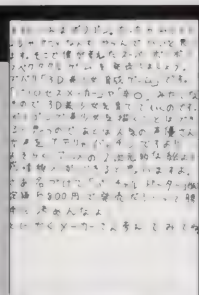
PSならこんなゲームが

RGPじゃなくて、RPGですね。日本全国のみんなが待ってるのは。ちと似てるのでGNPなんてのもありますが、そうは問屋がおろし肉球。（魔）

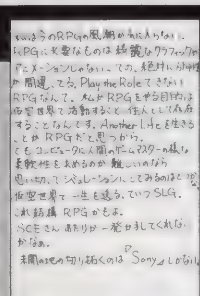
さてさて、まだまだ続くRPG談義。みんなRPGに期待してるんだよねぇ。
「早くPSにもヘッドマウントディスプレイが登場して、バーチャルリアリティな全方位型RPGが登場しないかなぁ。いくらポリゴンが得意なPSでも３６０度のフルポリゴンは重いかもしれないけど、最近のマシン（除くパソコン）の中じゃ最も近い気がするし。おーまけにまけて、レーザーアクティブにあるような単なる３Dでもガマンするから、変な周辺機器を早くだして」山梨県　楊貴妃２号さん：
ヘッドマウントディスプレイは、まだまだ進歩の期待できるアイテムだと思います。確かに、コレを使って３Dダンジョンモノをプレイしたら、ドキドキが止まらないかもしれないし。自分の体もデータ化して、仮想世界で戦うことが出来ればもっとハデにいろんな事ができちゃうだろうに。それこそ命をかけた戦いが可能だよね。そうなってくるとPSじゃムリがあるだろうけど……憧れちゃうなぁ
「バンプレストの『土器王紀』みたいな、不思議な世界でRPGをやってみたいです。SFCであったヘクトの『イーハトーヴォ物語』みたいな感じの。戦闘がないけど、経験値はあるみたいな」神奈川県　君塚東子さん：
いいですねぇ。その辺はオレもかなりスキです。音楽が牧歌的で極上なら最高。たくさんの動物はを自分のパーティに加えて、笛を吹きながらフィールドを歩けるのがいいなぁ。でね、でね、リスとタヌキで合体できたりするの。リヌキとかが出てきて「今後ともよろしく」と言……ってそりゃ違いますね。違うけどそういうのもちと好き。



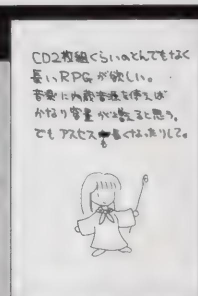
▲滋賀県　えふタンさん：厳しい御意見です。これから右は文字ラッシュ！



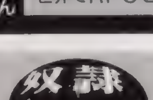
▲茨城県　新・ミスターまるおさん：ポリゴンの美少女って……一体……。



▲愛知県　シーナＨＫＲさん：システム的に難しいかもしれないけど、面白そう。



▲東京都　れいひいさん：クリアまで70時間とかそういうヤツですね。

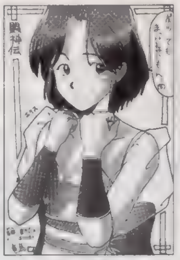


年末は対戦「真リッジ」で遊べるぞ！　まあ、通信ケーブルと本体もう１台と、モニターがもう１台必要だけどね（笑）。お金かかるなぁ。場所も。でも……マルチ通信アダプターとかが発売されて、８台で対戦とか可能になったらどうしよう。お金持ちの友達でも作って、「リッジ」パーティができるなぁ。まあゲーム大会もバンバン開かれるだろうし。アーケードでの興奮が家庭で手軽に楽しめる！　まさに新時代！　楽しそうですな。

PSの気持ちのわかる人 そんなあなたが大好きです



▲茨城県　まみこさん：ククル。強い女の子はカッコイイです。



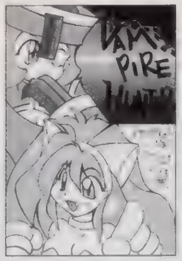
▲東京都　竜馬さん：確かに首飾りがないと寂しいかもしれません。



▲愛知県　山内みりゃさん：足とお尻がグラマラスな感じです。



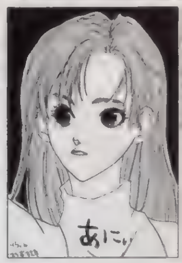
▲岐阜県　ズバットPSさん：殴ってGO！　やはり基本ですね。



▲兵庫県　浅葱土龍さん：『ハンター』欲しいですよね。出ないかな。



▲広島県　キントト萌葱さん：親子なんだよなぁ信じられないけど。



▲大阪府　スギモトサシエノフさん：クララよりもアニーな人も多いです



▲岡山県　貫くんさん：そうですね。RPG系は絶対数が少ないですよね。



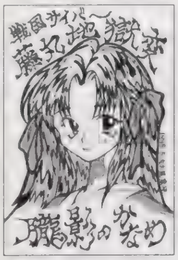
▲広島県　たかたかさん：なにのお相手でしょうか？　ポッ。



▲神奈川県　煮凝りうまいさん：2連作。並べてみました。



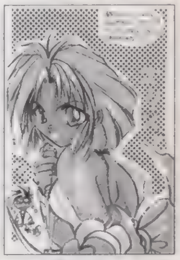
▲神奈川県　煮凝りうまいさん：ございますが、いいなぁって



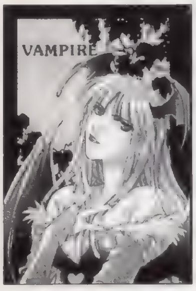
▲富山県　丸太屋業平さん：戦国サイバーがいいですね。



▲神奈川県　ハニワ大帝さん：キングが犬のようでカワイイです。キュー。



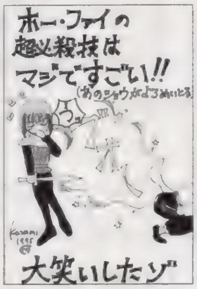
▲埼玉県　なつかわ颯さん：おしゃべりするのは重要な要素ですよね



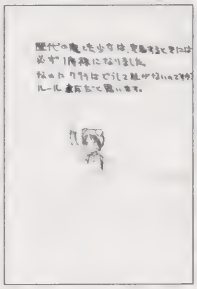
◀長野県　施門あまねさん：ちょっと耽美系なモリガン（笑）。



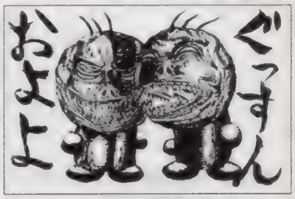
◀香川県　時定龍也さん：拳銃のディテールが細かくて良いです。



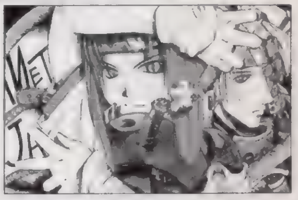
◀千葉県　風見優也さん：連発で出せるようにならないといけません。



◀東京都　れいひいさん：今号大活躍。ネタ系も採用率高いです。



◀岡山県　吉永水吉さん：いつも濃い絵をありがとう。今後もなにとぞお願いいたします（笑）。パワフルですよね。



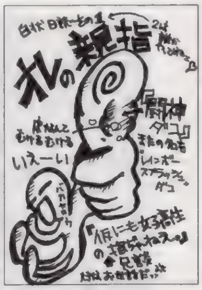
▲京都府　龍王院弘SPさん：奴隷の王者。やっぱり、イカスです。

どんなもんです？ 最近のPSって？





◀福岡県　鉄脚さん：でもオレは好きってところに本音がちらちら（笑）。でもも死ね死ね団があったら、「ときめも」出ないわな。



▶東京都　蘭弥弦さん：いるいる。似た人はたくさんいますよ。指の皮がむけるむける。この方も今号大活躍なのです。

◀神奈川県　龍峰竜さん：スゴーイ。切り絵でこんなに細かくかわいく表現できるものなんですね。ポリタンの蝶ネクタイまで……細かい

担当爆裂バカライター後記

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのトップ。真剣にゲームと自分の命について、いまだに考える。次号こそ10頁獲得を狙う。

■犬くん：失踪したけど帰ってきたワンワン。働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。これでいなくならなければ…。

■IZUNAくん：「メガテン」と魔法陣グルグルを秤にかけて、ククリに転ぶ元ウラワザゲーマー。最近様々なモノに目覚めている。

■バオウ中里くん：自分の好みのギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。思い立ったら吉日なタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザも自然に見つけるアビリティを持つ。でもかなりおバカ。

■うききくん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきたらしい。

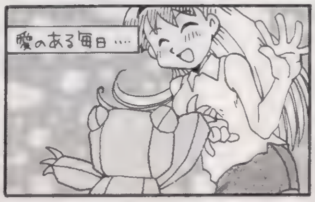
■マンモーくん：趣味研究家。PSの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。

■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収拾つかないかも

求む、たのむ、死にそう

やられてもハガキをください

あなたのハガキが来なければ、PSの奴隷はしぼんでしまうのです。周りを見ればわかりますね。ハガキハガキハガキ、ハガキの嵐です。風が吹いて台風になるくらいキツクないと、PSの奴隷はたちゆきません。血の汗流し、涙を拭いて、夏休みをエンジョイしている体（夏休みのない社会人でも当然OK）にムチうって、素振りならぬ素描き、1日千枚を描き、書き、続けましょう！　そうして芽生えた草ならば、優しい花が咲くでしょう。常連という真っ赤な情熱の花が……ダメ？







奴隷のど　コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章は3ポイント（例外あり）。決算（年末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化している人が何人もいるんで、基本ポイントが少なめな文章はちと不利？　でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation プレイステーション

9月号 愛読者アンケート

（アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう!）

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（4～5ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答え、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'95年8月29日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の表の中から選んで番号で答えてください。

①［特集］負けるな！魔剣道2　②［特集］天地無用！　③［特集］エンジェル・グラフィティ　④［超♥教師］ときめきメモリアル　⑤［超♥教師］プリンセスメーカー3　⑥［超♥教師］出たなツインビーヤッホー！　⑦［格闘無敵］ゼロ・ディバイド　⑧［格闘無敵］豪血寺一族2　⑨［格闘無敵］新日本プロレスリング闘魂烈伝　⑩［格闘無敵］BOXER'S ROAD　⑪［格闘無敵］鉄拳2　⑫［格闘無敵］ヴァンパイア　⑬［格闘無敵］ドラゴンボールZ　⑭ハーミィホッパーヘッド　⑮宝魔ハンターライム2　⑯［特報］EAV、PS参入決定！　⑰海底大戦争　⑱土器王紀　⑲JリーグサッカープライムゴールEX　⑳機動戦士ガンダム　㉑3×3EYES　㉒RAYMAN　㉓ストリートファイター　リアルバトル　㉔くるりんPA！　㉕新作ソフトレビューDEEPER Lite　㉖電撃タイム＆スコアアタック　㉗電撃PS移植化計画　㉘［イラストコーナー］色絵ベリーグッド　㉙電撃PlayQuestion　㉚［まんが］アークザラッドはじめて物語　㉛ウラワザデータベース　㉜コマンドデータベース　㉝電撃コラムス　㉞［読者コーナー］PSの奴隷　㉟［GoGoRPG］アルナムの翼（仮）　㊱［GoGoRPG］アークザラッド　㊲［GoGoRPG］ビヨンド・ザ・ビヨンド　㊳［GoGoRPG］幻想水滸伝　㊴［GoGoRPG］キングスフィールドII　㊵［GoGoRPG］ウィザードリィVII　㊶［GoGoRPG］デフコン5　㊷［GoGoRPG］藤丸地獄変　㊸［GoGoRPG］RPGカタログ　㊹電撃ソフトステーションPart2　㊺電撃ゲームデータベース　㊻電撃ランキングステーション　㊼メーカー質問箱　㊽電撃NewsStation

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の表から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の表から1つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い　②高い　③ふつう　④安い　⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信　②プレイステーションマガジン　③ザ・プレイステーション　④HYPERプレイステーション

【7】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を5つまで書いてください。

①電撃PCエンジン　②電撃王　③覇王　④ゲーム・オン！　⑤週刊ファミコン通信　⑥月刊ファミコン通信　⑦必本スーパー！　⑧ブイジャンプ　⑨ゲームウォーカー　⑩電撃スーパーファミコン　⑪㊙スーパーファミコン　⑫PCエンジンFAN　⑬ログイン　⑭コンプティーク　⑮ファミリーコンピュータマガジン　⑯3DOマガジン　⑰ゲーメスト　⑱寿現夢　⑲ゲーム批評　⑳その他

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている　②近く買う予定　③検討中　④まだいらない　⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んでいくつでも書いてください。

①セガサターン　②3DO　③PC－FX　④スーパーファミコン　⑤PCエンジン　⑥メガドライブ　⑦メガCD　⑧スーパー32X　⑨ネオジオ　⑩ネオジオCD　⑪プレイディア　⑫ゲームボーイ　⑬ゲームギア　⑭バーチャルボーイ　⑮ウルトラ64　⑯その他

【10】【9】のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を8～9ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】どんなゲームの情報が特にほしいですか。具体的に書いてください。（例:RPG、格闘、美少女、etc.）

【15】所有している電撃プレイステーションのバックナンバーの番号を書いてください。

①VOL.1　②VOL.2　③第3号　④第4号　⑤8月号

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】今号の電撃プレイステーションを買った日にちを書いてください。

【18】電撃プレイステーションに別冊付録を付けてほしいですか。

①付けてほしい　②いらない　③わからない

【19】上の質問で①を選んだ人はその内容を、②を選んだ人はその理由を書いてください。

【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーション9月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

第4号プレゼント当選者発表（敬称略）

ソフト（各3名）
ガンナーズヘヴン
反町裕（新潟県）井上朗英（兵庫県）上野政博（福岡県）
悟空伝説
松本博樹（神奈川県）岩崎卓緒（新潟県）国分善和（神奈川県）
サイバーウォー
山田卓一（神奈川県）今泉智暁（神奈川県）宮崎洋和（青森県）
矢追純一極秘プロジェクト　UFOを追え!!
猪飼豊三（愛知県）岩野利典（大阪府）水野真樹（愛知県）
ファイティングスティックPS
近江良広（大阪府）久松智和（茨城県）安斉明（北海道）
ファイタースティックPS
竹内雅之（大分県）津根真琴（和歌山県）高橋邦仁（埼玉県）
鉄拳テレカ
柳田祥（北海道）阿部秀一（埼玉県）山崎陽子（和歌山県）今野成一（宮城県）渡辺恵理子（青森県）
悟空伝説ポスター
河内信一（京都府）長友万里子（埼玉県）剣崎智誠（石川県）清水勇司（大分県）ほか16名
四柱推命ピタグラフテレカ
木村晃士（岡山県）小野健一郎（東京都）脇山優一（福岡県）佐々木瞳（宮城県）長壁正人（茨城県）大久保誠治（新潟県）八田潤（東京都）浅川真琴（山梨県）小黒隆敬（神奈川県）岡本幸作（大阪府）
（ソフトの発送は発売日以降になります）



GO GO
レッツゴー
RPG
電撃PSはRPGの味方です
やっぱりーゲームはRPG！今回も「アーク」「ビヨビヨ」「幻想」……どんなゲームも徹底解説しちゃいます。まあ、最初は誰もがレベル１。予習復習で知識を蓄えておくことをおすすめします。あなたのためだけにお使いください。

PCエンジンで話題

キャラデザインは木村明広氏

P.Sに新たなるヒーロー誕生!



クスミダ

幼少の頃、森林伐採によって地盤が緩んだ土地で山崩れに遭い、両親を失う。性格はどちらかというとワルガキで、困ったときは近くの家に盗みに入ったりもする。カリンよりも背が低いことにコンプレックスを持ち、ジュナ（P167参照）に淡い恋心を抱いているが、本人は悟られまいとしている。14才。

アルナムの翼（仮）

を呼んだ人気RPGの続編!!

魅力的な木村明広氏のキャラクターがモニター狭しと活躍したPCエンジンのRPG『アルナムの牙・獣族十二神徒伝説』。その続編がなんとPSに登場するぞ。前作でプレイヤーを魅了した美しいビジュアルシーンが、PSでどうパワーアップされるか楽しみだね。もちろんストーリーやシステムも前作同様、こだわったものになりそうなので、木村ファンのみならず、RPGファンは超期待だぞ!!



前作のキャラも登場!





主人公とともにアルナムの未来を切り開く孤高のヒロイン

アルナムの翼



カリン

父親は病死し、母親は自分を捨てて行方不明になっていて、主人公とともに孤児として育つ。母に捨てられているので、大人の女性に反発するが、ジュナにだけは心を開く。薬草に詳しいが、ジュナと異なって攻撃への応用方法も研究し、身につけている。また、クスミダより背が高いのでそのことにコンプレックスを持っている。13才

かつて浄化されたアルナムに



忌まわしい記憶を消去され、正しい道へと導かれていくはずだったアルナムの人々。再生、浄化されたはずのアルナムに、再度危機が訪れる…。前作でのコンセプトだった「キャラクター同士のドラマ」はさらに深く掘り下げられ、敵・味方に別れた者たちの思いや悲しみに重点が置かれたストーリーになっているぞ。しかも前作で登場したキャラクターも登場するので、ファンは見逃さないようにね。

孤児の中で最年長の18才の娘。父親はきこりで、必要以上の森林伐採を行う摩弥軍に逆らって殺された。父親の影響で薬草に詳しく、カリンに薬草の使い方を教えたこともある。性格は明るいしっかり者。

舞台は前作から5万年後!!

獣族十二神徒と呼ばれる者たちの戦いの末、アルナムが再生されてから5万年後が今回の舞台。世界設定も前作とはかなり異なり、機械文明による近代的な世界となっている。スチームパンクってやつかな。そしてエネルギー資源がもたらす有害物質が荒廃した世界の要因となり、これを利用してアルナム統一をもくろんでいるのが、〝眞弥（まや）公国〟だ。この武力国家を相手に主人公たちがどう戦っていくのか、興味はつきないね。





機械開発や修理にずば抜けた才能を持ち、機械を愛するあまり、悪用する人間を嫌う13才の少女。機械が生活の一部になっているため、人との会話を苦手とし、感情表現のために機械を造ったりすることも。



クスミダ、カリンと同じく孤児で14才の少年。機械による繁栄を信じ、考え方の違いでクスミダに対してしこりを持っている。父は摩弥軍の兵士だったが、若くして戦死。父の影響で、機械文化に憧れている。

戦闘もキャラクターの個性を重視

戦闘でもキャラクター性を盛り込んだ独特のバトルを表現しているぞ。キャラクター間のコンビネーションを重視し、誰がどのキャラクターとコンビを組むか、誰にリーダーシップを取らせるかによって、キャラクターの成長の傾向が異なっていくのだ。前作でもキャラクター同士の合体攻撃があったけど、今回はそれをさらに発展させた戦闘が繰り広げられそうだね。また前作と違ってランダムエンカウントでの戦闘を廃し、戦闘フィールド画面上でモンスターの位置が確認できるシステムとなっているぞ。しかも今回は、空中戦もあるらしいのだ。タイトルの「翼」が関係しているのかもしれないね。


戦闘はこんなイメージ

『アルナムの牙』ってどんなゲーム?

主人公たち12人のキャラクターは、人間から卑しまれてきた悲しい宿命を持つ獣族だ。普段は人間の姿をしているが、戦闘になると獣化し彼ら本来の力を発揮。コンビを組むキャラによって合体攻撃が変わるシステムも斬新だった。木村明広氏によるビジュアルシーンも、壮大なストーリーに華をそえていた。


◀悲しみを帯びたストーリーは、やがて壮大なドラマへと変貌する。


▶「牙」の戦闘の特徴ともいえる合体攻撃。

年末にはパイロット版が発売されるぞ!!

PC版をプレイしたことがない人に朗報！続編として前作のキャラクターが登場することもあり、『アルナムの牙』のストーリーをAVG形式にしたパイロット版が年末に発売されるのだ。キャラクター重視のゲームだけに、それぞれの関係がわからないとオモシロサも半減するからね。その他にも、木村氏の書き下ろし原画集も収録されるので、年末は要チェックだぞ。

新たな危機が訪れる…





戦士としての才能に優れているが、自分を過信する傾向がある15才の少年。使命感が人一倍強いが、ときどき冷たいところがあり、マユコダが苦手。機械文明は環境を破壊し、人間を退廃に導くと思っている。

魅力的なシステムにも注目!!

付き人システム

経験やレベルが低いキャラクターを自分の従者として付けると、武器の予備を持たせたり、敵の攻撃を身代わりとして受ける盾として使用できる。またメインキャラの支援に向かわせ、特殊なコンビネーション攻撃をすることもできる。

装備鍛練

装備品のパワーアップは、武器屋・防具屋などでより強いものを購入するのではなく、鍛冶屋を探して武器・防具を鍛え強化していくのだ。

香華術

植物や薬品の力を使って回復や攻撃を行う術。気法が失われたアルナムでは、限られた者たちだけが使うことができる。

野宿

前作では宿屋や特別な場所でしか体力回復できなかったが、今作ではフィールド上でも回復できるようになっている。

輝晶石測定機

機械の「電池」となる輝晶石は、専門の業者に売ることによって金に換えることができる。この測定機を使えば、輝晶石がある場所を探知することができる。



気品があふれ、いつもにこやかで物静かだが、怒るとコワイ。優柔不断な考え方や筋が通らないことが嫌いで、性格はかなり頑固。本当に機械が社会悪につながっているのかを、疑問視しているフシがある。

ゲームに見る 木村明広の世界

パソコン版「エメドラ」の頃から見てみると、時代とともにマイルドなタッチから、よりキメの細かいデザインワークへと変遷してきたことがわかる。『アルナムの翼』では、どんな世界を見せてくれるのだろうか。

エメラルドドラゴン

絵描きとしての木村明広氏の名を世に知らしめた大作RPG。（パソコン、PC、SFC）



▶ヒロインのタムリン。木村氏の女性キャラの中ではやはり一番？

アルシャーク

宇宙を舞台に壮大なストーリーが展開するSF・RPG。（パソコン、メガCD、PC）



◀主人公シオンとヒロインのショーコ。でもウェルダの方が…。

フィーンドハンター

ハードボイルドな設定と、動きの細かいキャラが魅力の本格ACT。（PC）



▶シブめの主人公フィード。いつもと違って、女性が目立たない。

アルナムの翼（仮）

●ジャンル／RPG●ライトスタッフ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

アークザラッド

●ジャンル／RPG●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

「えーっ、もう終わり？」なんて思った人が多いと思うけど、それでホントに遊ぶのをやめちゃうともったいないぞ。このゲームには普通にプレイしてると見られないイベントがあったりして、実は奥が深いのだ。クリア後の方が長く楽しめちゃったりするので、今回の攻略を参考にすみずみまで探索してみよう。　（北斗のしも）

新世代フィールドバトル

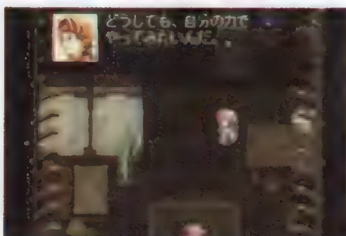
プレイを楽しくする隠しイベント大公開!!

アークの家の隠しイベント

アークの家には、隠しイベントが3つもある。どれも普通には見られないものばかりだぞ。でも、はっきりいってこんなのわかりっこないよなぁ。

父の形見の剣と鎧を装備したら、母に話しかけないで出口に行こう。すると「母さんに一言いわなきゃ」と、戻されるんだけど、何度も繰り返すと家を出ることができる。その後、精霊山のイベントを終えて家に戻ると、疾風のバンダナや復活の薬などのアイテムがもらえるのだ。

母から「疾風のバンダナ」がもらえる



◀何度も戻されるけど、12回目に外出できる。



▶精霊山のイベントは、普通にクリアしよう。

❶母に話しかけないで、何度も家を出ようとする
❷12回目に外出、精霊山へ
❸イベント後、家に戻る



▶通常もらえるカイザーグローブよりも使える疾風のバンダナ。すばやさがアップするのだ。

母の隠しアイテムを入手する

アークの家が壊れる前に家に戻ると、母から薬草をもらえるよね。これを何度も繰り返すと、母が隠していたアイテムがもらえるぞ。

アークの家に21回入る



▲11～20回目は何ももらえない。でも…。



▲薬草がもらえるのは、10回目まで。数に限りがあるのだ。

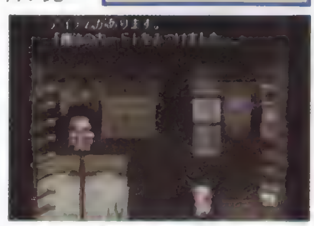


◀21回目に、めでたく入手できるのだ。

鏡台にアクセサリー発見!!

ここで紹介した他の2つのイベントは、仮に偶然見つけたとしても、これはまず無理でしょう。アークの家では他に薬草や石が見つかるんだけど、この鏡台を調べても、な～んにもメッセージが出ない。でもしつこく調べると、24回目に魔法のカードが見つかるのだ。これホントに普通じゃわかりっこないです。

鏡台を24回調べる



▲ホントに見つかるのか不安になりつつ、何度も調べる（○ボタンを押す）べし。

トッシュと会える隠しイベント

トッシュが仲間になる前に一緒に戦えるイベント。ここで得た経験値はそのまま継続できるので、これを利用すれば仲間になったときのトッシュは強いはず。

仲間になる前にトッシュが一緒に戦ってくれる

パレンシア城城門の戦闘でククルが仲間になったあと、王様からミルマーナへ出発するように言われる。そしてスメリア空港に行くと「自信があるか？」と聞かれるので、「自信がない」と5回答えてみよう。そしてパレンシア城に戻ってみると、なぜか酔っぱらいがいるのだ。この後、コルボ平原に行ってみると、トッシュが一緒に戦ってくれるぞ。

❶スメリア空港で「自信がない」と、5回答える
❷パレンシア城城門で、酔っぱらいに会う
❸コルボ平原に行くと、トッシュがいる

スメリア空港



▲ククルが仲間になったら、ストーリーの流れではスメリア空港へ行くことになる。ここで乗員から力を試されるかのように質問される。



▼「ちょっと自信がないな……」を選択しよう。ちなみに「戦い方がわからないや」を選ぶと、戦闘のコツを教えてくれるぞ。



◀5回目には、こんなことを言われる。ホントに自信がないわけじゃないのにね～。

パレンシア城城門

ヨッパライ登場!!



▶パレンシア城へ戻ると、城門で酔っぱらいが兵士にからんでいるのだ。





▼このおっさんは、ヤマモトという名前らしい。誰？



◀▼ククルにからんでくるオヤジ。なぜかトッシュを知っているらしい。

コルボ平原

パレンシア城城門のイベントで酔っぱらいに会った後、コルボ平原に行くとトッシュが一緒に戦ってくれるぞ。ここで戦って得た経験値はムダにはならず、そのまま継続できる。ここでトッシュをレベルアップしておくと、仲間になったときは超頼りになるぞ。また、国外に移動しない限り、何度でもトッシュが登場するので、トッシュ・ファンの人はウレシイね。



コルボ平原へ行ってみると…

▶たった一人で敵の真っ只中に突っ込んで、経験値を一人占めしかねないトッシュ様。「サビになりたい奴はどいつだ？」「屁でもねぇぜ」なんてセリフもかっこいい!! 早くトッシュに会いたい人は、試すべし。

トッシュ見参!!



アークザラッド

ラマダ寺イベント

イーガを仲間にした後に起こるラマダ寺のイベント。修行とクイズ、それぞれにご褒美があるので、ぜひともクリアしてアクセサリーを入手しよう。

イーガの道場にはイベントがいっぱい!

続々と登場するモンスターを倒しまくる修行は、○○バスターの称号が得られる他にもオイシイご褒美があるぞ。ここで登場するモンスターは、全11種類。レベルアップにもってこいのこのイベントで、野性ヘモジーをクリアすると、召喚キャラのヘモジーを入手できるのだ。また、2回あるクイズに全問正解すれば、特殊なアクセサリーがもらえるぞ。



◀純正「ヘモジー」を手に入れてニヤリ（？）とするチョンガラ。

修行　全11種類のモンスターを倒せ!!

No.	モンスター	入手アイテム
1	グリーンスライム	薬草
2	エレメンタル	石
3	ドールマスター	しびれるリンゴ
4	ジャイアントバット	すばやさの薬
5	フリージー	やる気ゼリー
6	野性ヘモジー	やる気ゼリー、召喚獣・ヘモジー
7	ヴァンパイアバット	すばやさの薬
8	デスフレイム	痛烈な針
9	道化師	ルウの薬
10	アシッドスライム	万能薬
11	エレメンタルマスター	小さい爆弾

～修行をクリアすると…

修行をクリアすると、ご褒美として「幻獣の牙」が入手できるぞ。その後、ミルマーナ軍本部にいる老人と子供に話しかけると、「女神のいのり」がもらえるのだ。これは、特殊能力の消費ＭＰを半分にするすぐれものだぞ。



◀11回の修行をクリアすると、「幻獣の牙」が入手できる。



▲ミルマーナの軍本部で、子供の方に話しかけてみよう。



◀超お得な「女神のいのり」が入手できるのだ。

クイズ　全問正解するとアクセサリーがもらえる!!

1回目

修行ができる状態で、修行僧の質問に「ひやかしに来た」と答えると、クイズが出題されるぞ。1回目はゲームのストーリーや用語などに関する9つの問題。全問正解すると、「ラークの紋章」が入手できる。がんばってクリアを目指そう。



◀ここまでプレイしていれば、簡単にわかる問題が多いぞ。

▶全問正解すれば、ほらこのとおり。

2回目

2回目の問題は、開発スタッフの身内ネタを含む超カルトなクイズ。しかも、問題数は20問もあるから、カンとヒラメキを駆使して挑戦してみよう。クリアすると、「古代のゆびわ」がもらえるぞ。これは行動するたびにＭＰが回復するお得なアクセサリーなのだ。



◀ちょっとひっかけ問題もあるので、要注意だぞ。

▶カンと推理力が、クリアへの近道です。

声優大紹介

「主人公パーティ7人の声優さんを教えてください」という問い合わせが多数届いたので、一挙に大紹介。でも、エンディングで紹介されてるんですけど…。

アーク[結城比呂]



代表作

- 覇王大系リューナイト(アデュー)
- 勇者警察ジェイデッカー(ドリルボーイ)
- みかん絵日記(カルマ)

ククル[吉田古奈美]



代表作

- メタルファイター*MIKU(みく)
- 魔法陣グルグル(ククリ)
- 魔法騎士レイアース(龍咲海)

ポコ[坂本千夏]



代表作

- となりのトトロ(草壁メイ)
- キャッツ・アイ(来生愛)
- 少年アシベ(アシベ)

トッシュ[檜山修之]



代表作

- 幽★遊★白書(飛影)
- 銀河戦国群雄伝ライ(竜我雷)
- 勇者特急マイトガイン(旋風寺舞人)

ゴーゲン[辻村真人]



代表作

- 機動警察パトレイバー(実山)
- 魔法のマコちゃん(パパ)
- 風の谷のナウシカ(ジル)

チョンガラ[緒方賢一]



代表作

- らんま1／2(早乙女玄馬)
- グレートマジンガー(暗黒大将軍)
- 宇宙戦艦ヤマト(アナライザー)

イーガ[梁田清之]



代表作

- SLAM DUNK(赤木剛憲)
- 機動戦士ガンダムF91(ザビーネ)
- 爆れつハンター(ガトー・モカ)

サントラ盤も絶賛発売中!!

ロイヤル・フィルハーモニック・オーケストラによる壮大なサウンドが魅力の「アーク」。作曲はジャズ・フュージョン・グループ「T－スクェア」の安藤まさひろ氏が担当。ゲーム中では使用されなかったククルのテーマも収録されたファン必聴のCDだぞ。

収録曲◆all composed by 安藤まさひろ

①Opening②Arc③Kukuru
④Poko⑤Tosh⑥Gogen
⑦Chongara⑧Iga⑨Finale
⑩Departure⑪Ending(全11曲)



▲サウンドトラックから、生演奏テイク7曲を含む全11曲。￥2,800(税込み)。

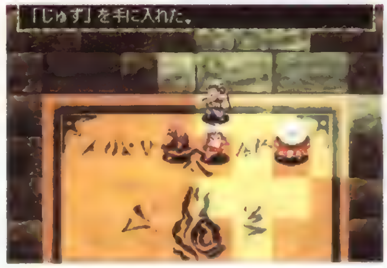
アークザラッド

アクセサリーリスト(前編)

装備できるアクセサリーの総数は、全部で63種類。今回は前半部分しか公開できないけど、このリストを参考に世界のすみずみまで探してみよう。

すべて探して『アーク』マスターになろう!!

ゲームの前半に登場するアクセサリーをリストにまとめてみたぞ。『アーク』の真の楽しみはこのアクセサリー探索にある、と言ってもいいほど。普通にプレイしては見つけられないものも多いし、条件によって手に入れられるものもあるんだけど詳しくは秘密。リストの入手エリアを参考にいろいろ試してみよう。あと、遺跡ダンジョンはアクセサリーの宝庫だぞ。



◀特定のキャラクター専用のアクセサリーもあるのだ。

名称	入手エリア	効果
短剣	⑱ラマダ寺	攻撃力が10%上昇する
幻のこて	?	攻撃力が50%上昇する
長老のはちまき	⑦パレンシア城	攻撃が当たりやすくなる
押し花の本	?	攻撃が非常に当たりやすくなる
バイオレットレーサー	?	攻撃が必ず当たるようになる
神のこぶし	⑭遺跡ダンジョン ⑯アゼンダ高地	攻撃が特定の敵に強くなる
ブレスレット	⑯アゼンダ高地	反撃しやすくなる
アーマーストーン	②幻界	防御力が10%上昇する
パワーアーム	⑭遺跡ダンジョン	防御力が30%上昇する
戦士の守り	地下エレベータ	防御力が30%上昇する
まがいの像	⑦パレンシア城	攻撃を避けやすくなる
魔法のカード	⑦パレンシア城 ③アークの家	魔力が10%上昇する
数珠	⑱ラマダ寺	魔力が30%上昇する
疾風のバンダナ	③アークの家	すばやさが10%上昇する
炎の守り	?	炎系の攻撃に強くなる
氷の守り	?	水系の攻撃に強くなる
太陽のぼうし	?	行動するたびにHPが回復する
古代のゆびわ	⑱ラマダ寺	行動するたびにMPが回復する

名称	入手エリア	効果
勇者の証し	⑬トヨーケの森	行動するたびにMPが回復する
幻獣の牙	⑱ラマダ寺	装備するたびに強さが変化する
毒よけのゆびわ	⑭遺跡ダンジョン ⑲ラマダ山	毒を回避する
ラークの紋章	⑱ラマダ寺	マヒを回避する
クラヴィスの本	闘技場	全ステータス障害を回避する
悲劇の眼鏡	闘技場	全耐性がつく
癒しのお守り	?	自分のHPの回復量が大きくなる
女神の祈り	⑩ミルマーナ軍本部	半分のMPで特殊能力を使用できる
おもちゃのゆびわ	?	「向き直りの笛」の効果がMAP全体になる
地獄のスコープ	⑭遺跡ダンジョン	「心眼法」のロックの範囲が広くなる
王様の像	⑯アゼンダ高地	召喚キャラの経験値が自分に入る
カイザーグローブ	③アークの家	「投げる」がレベル1になる
まにあわせの靴	⑦パレンシア城	「ジャンプ」がレベル1になる
ブレスレット	⑲ラマダ山	「受け取る」がレベル1になる
技のブレスレット	⑭遺跡ダンジョン	「受け取る」が「投げ返す」になる
ロマンシングストーン	⑧トウヴィル	4つ集めて装備すると何かが起こる
ロマンシングストーン	⑧トウヴィル	同上
ロマンシングストーン	②オルニスの丘	同上

前半4カ国のチェックポイント

ここではアークたちが冒険を繰り広げることになる6カ国のうち、4カ国分のマップを紹介しよう。どの国にどんな場所があるのか、一目でわかるでしょ？

もうこれで迷わない、4カ国完全マップデータ!

ここで紹介しているのは、基本的にゲーム前半に行くことのできる場所だ。ただし、ある程度ストーリーが進展してからでないと行けなかったり、逆にストーリーが進むことによって行けなくなる場所もあるので注意してほしい。

マップ内の数字は、その下に紹介している地名の数字に対応している（左ページのアイテム入手エリアの数字にも対応しているぞ）。



◀飛行船に乗れるようになると、行ける場所が一気に増えるのだ。

スメリア



- ❶クイナの丘　フリーバトルエリア。魔法を使ってくる敵がたくさんいるのご注意！
- ❷オルニスの丘　最初の1回だけ戦闘になる。その後はいつでも自由に寄ることができる。
- ❸トウヴィル　スタート地点。アークの故郷でもある。たまには戻ってくるのもいい。
- ❹コルボ平原　フリーバトルエリア。序盤ではスライムなどの弱い敵しか出てこない。
- ❺スメリア空港　他国へ行くための窓口。出入国時にはこの場所を利用することになる。
- ❻カラガン平野　エレメンタルもいるフリーバトルエリア。必ず強くなってから来ること。
- ❼パレンシア城　入口や地下倉庫など、城内にも様々な場所がある。重要なポイントだ。

ミルマーナ



- ❽ミルマーナ空港　出入国時には必ずこの場所を利用することになる。飛行船の発着場。
- ❾センバラの沼　フリーバトルエリア。マイティフライという空を飛ぶ敵がやっかい。
- ❿首都の軍本部　ストーリー的にも重要な場所。何度も将軍に会いに行くことになるぞ。
- ⓫ニカラスの森　フリーバトルエリア。メイジやスケルトンがいるので、油断は禁物だ。
- ⓬ルワジの森　フリーバトルエリア。攻撃力に優れるファイターが敵として出てくる。
- ⓭トヨーケの森　フリーバトルエリア。自爆攻撃が怖いニンジャが3人も出てくるのだ。

アララトス



- ⓮遺跡ダンジョン　ゲームの本筋には直接影響しないが、ぜひとも全フロアを制覇したい場所。
- ⓯チョンガラの店　後に仲間となるチョンガラの店。チョンガラが留守にしていることも。
- ⓰アゼンダ高地　スタンゴーレムらが待ち受けている。チョンガラが大活躍する場所だ。
- ⓱アララトス空港　出入国時には必ずこの場所を利用することになる。飛行船の発着場。

グレイシーヌ



- ⓲ラマダ寺　回数制限のあるバトルエリア。そのほかにもいろいろなイベントがある。
- ⓳ラマダ山　野性へモジーやソーサラーたちが待ち受けているバトルエリア。
- ⓴グレイシーヌ空港　飛行船の発着場。各空港では「耳よりな話」が聞ける場合があるぞ。

アークザラッド

最高の視覚効果で魅せる！　3Dバトル!!

「ビヨンド・ザ・ビヨンド」の画期的な戦闘システム「RBS＝リアリティ・バトルステージ・システム」については、これまでもグラフィック中心に紹介した通り。3Dのバトルステージを360度あらゆる角度から映し出す視点移動には、ただただ驚かされるばかりだ。まさに新世代のRPGここにあり！　って感じだよね。

さて、今月はこのRBSに演出、システムの両面から、もう一歩踏み込んで接近してみよう。ただ単に視点がグリングリン移動して、ドッカンドッカン魔法が炸裂するドハデな演出だけではないぞ！　という「秘密」も大解説するぞ。

R リアリティ

立体的、などという中途ハンパものではない。緻密な光源計算と多彩なエフェクトが作りあげた、果てしなくリアルな3次元空間。これがビヨビヨのリアリティなのだ。

味方 プレイヤーキャラ

味方キャラクターに用意された豊富な特殊攻撃と魔法の一例が、以下の連続写真。同じ攻撃方法でもランダムに違う視点で表現されるので、画面のバリエーションはほぼ無限にひとしい。もちろん攻撃を受けている敵から見た視点というのも用意されているぞ。敵の気持ちがわかるかな？

特殊攻撃A



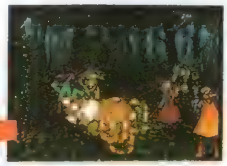
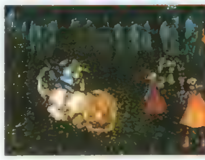
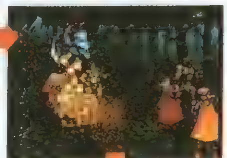


▲驚異の跳躍力で、敵に頭上から襲いかかる！　残像の演出がカッコイイ。



▲ジャンプの高さや距離もバッチリ表現されているぞ。

特殊攻撃B

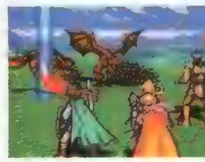




▲こちらは対象的に、地面を滑るように敵のふところに飛び込んで一撃！

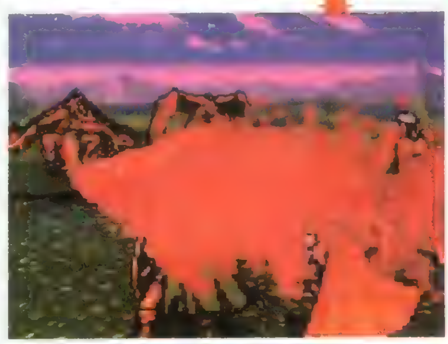


▲まさに滑る！　って感じ。リアルな迫力が感じられる。

ファイヤーブレス


▲炎の龍がうねるようにパーティーを巻きこんでいく。炎の動きは超なめらかだぞ。



▲敵からの視点で見てみると……熱いんだろうなぁ。

ビヨンド・ザ・ビヨンド

戦闘システムに隠
ビヨンド・
～遥かな

B バトルステージ S システム

草原、森林、砂地…、エンカウントした場所の特徴や風景を戦闘シーンに再現している。思わず見とれてしまうほどに美麗！　これぞ究極のバトルステージだ。

360度すべての角度から戦闘を捉える完全無欠のカメラワーク、それを存分にいかした効果的な視点きりかえ。僕たちはこんなハイパー・ビジュアル・バトル・システムを待っていた。

制作快調! 高橋秀五氏に聞く!! RBSの真実

「はっきり言っちゃうと、対戦格闘ゲームに勝ちたいな、と(笑)。そういうことなんだよね。RPGの戦闘って、レベルが上がるともうただの経験値稼ぎのための作業になっちゃって、緊張感も何もないでしょ。そういうのはイヤだなと思ったワケ。(対戦格闘ゲームみたいに）ドハデな演出でリアルタイムにキャラクターや魔法の効果がアニメして、でもってゲーム全体を通して常に緊張感が感じられる。そういう理想をめざしたのが『ビヨビヨ』の戦闘なんだよ。そうだね。RBSって、どうしても演出面のはでさで評価されがちだけど、VP／LPや連打システムみたいな、本当は裏にあるシステムが主役なのかもしれないな」

モンスター 敵

攻撃の多彩さなら、敵キャラも負けてはいない。外見や特徴にマッチした攻撃方法でパーティーに襲いかかるのだ。

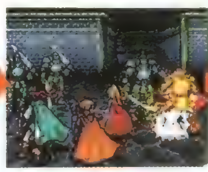
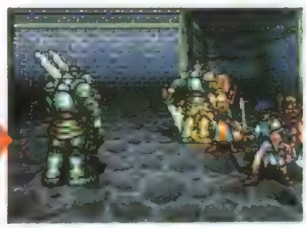
バグベア





◀これほど滑らかにアニメーションされると、まるでモンスター一体一体に「個性」とでも呼べるようなものを感じてしまう。彼らも「生きて」るんだよね。うんうん。

リビングアーマー

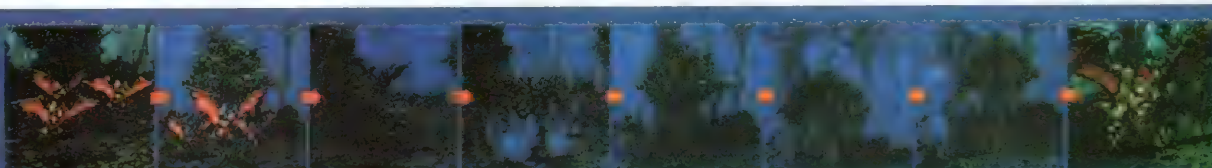
◀剣で切りかかったり、突進してきたりと、数種類の攻撃方法を持つモンスター。金属の鎧は、ちょっとやそっとの攻撃など難なく弾き返してしまうだろう。魔法で攻めるか。

このデーモンバットは実は…!



▲実はこの巨大コウモリは、複数の小さなコウモリが合体したものなのだ！

ムリヤリ見せるぞ!! コウモリ合体 8連続写真



されたた秘密に大接近! ザ・ビヨンド

るカナーン～

今月の ビヨビヨ情報

先月号よりもさらにド派手な、バトルシーンの演出効果を大公開！　敵・味方がところ狭しと動き回る戦いの雰囲気を、余すところなくお伝えするぞ。注目の新システムはボンヤリ見守るだけというRPGにおける戦闘のイメージを一新する「APS（アクティヴ・プレイ・システム)」だ！　連打の努力が実をむすぶ画期的な戦闘システムに注目せよ。さらに188ページにもはみ出し情報が！　要チェックである。

ビヨンド・ザ・ビヨンド

連打の努力が生み

断言
ビヨビヨの戦闘は――

連打命

かつては全国のゲーマーが1秒間に何回ボタンを叩くことができるか競ったりしたものだが、最近はすっかり耳にしなくなった連打。しかし、その連打が『ビヨビヨ』で復活する！　連打することに意味を持たせた「ＡＰＳ＝アクティヴ・プレイ・システム」がそれなのだ。これは戦闘中にボタンを連打することによって味方の攻撃や防御、復活にお得な効果をもたらすアクティブで画期的なシステムなのだ。懸命の連打が報われた瞬間のうれしさは、たまらないものがあるぞ。

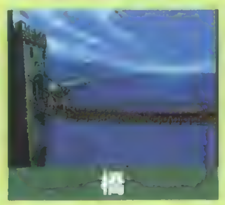

▲プレイヤーの連打が戦闘を大きく左右する！　努力は必ず実をむすぶのだ。

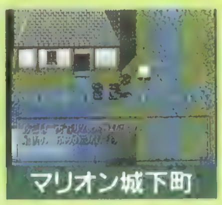
MAP

世界観やストーリーとも密接につながるマップ画面は、RPGを語るうえで見逃せない重要な要素のひとつ。下の写真にある塔や橋などのシーンは、PSのマシンパワーを存分に活かしてフィールドとの境目を意識させることなくスムーズに展開するのだ。他にもダンジョン内のラスタ処理や建物の中に入るクローズアップの処理にも注目してみたいところ。きっと今までにはなかった演出があるはずだ。


ダンジョン

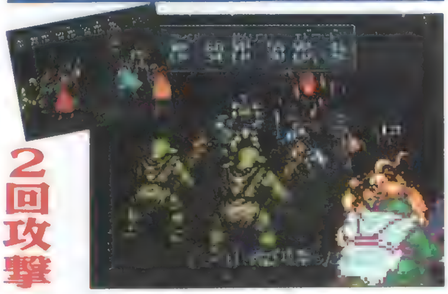

塔


橋


マリオン城下町

通常攻撃

2回攻撃



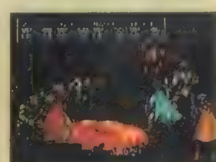
一撃与えた後に、さらに追加の一撃をおみまいする連続攻撃。敵モンスターに与えるダメージは単純に2倍以上のものがあるかも。心理的にもうれしいよね。

会心攻撃



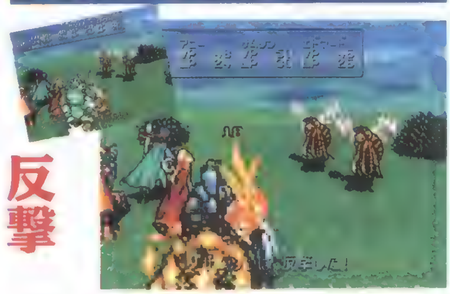
通常よりも、はるかに多くのダメージを敵に与える会心攻撃。よほどレベルに差のある敵でない限り、この一撃で勝負がつくはず。これも連打の賜ものなのだ。

連打は、ただ速く押せばいいというものではない。ある特定のタイミングで様々な効果が入るか入らないか決定されるのだ。入ったときには軽快なSE音とともに一瞬キャラクターがフラッシュする。「やった！」って実感がわくぞ。



反撃＆防御

反撃



仕掛けてきた敵に反撃！　転んでもタダでは起きない攻撃だ。次の自分のターンまで待たずに済む分だけ、戦闘がスピーディにもなるよね。

防御



敵からの攻撃を完璧に防御してノーダメージに押さえてしまう。ＶＰギリギリで戦っているときは、本当にうれしい防御アクションだ。

防御アクションには、上記の2つ以外にも「避ける」と「防御したあとに反撃」というバリエーションがある。敵からの攻撃を防御して、さらに反撃でダメージを返す後者のアクションは、一石二鳥の「オイシイ」防御アクションだ。



サムソン



戦闘能力という点では、パーティの中でもひときわ熟達している印象をうけるサムソンだが、それもそのはず、彼は世界中に勇名を鳴り響かせるマリオン国の勇者なのだ。国を思う気持ちは人一倍高く、当然、マリオンの王子であるエドワードへの忠誠心も右に出るものなしだ。

ビヨンド・ザ・ビヨンド
～遥かなるカナーン～

●ジャンル　RPG●メーカー／SCE
●発売日／秋予定●価格／未定
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ／不可

ビヨビヨ
はみ出し情報
P188へ!!

ビヨンド・ザ・ビヨンド

出す効果を一挙公開!

ヴァイタルリカバー

グロッキー



残りＶＰを上回るダメージを受けてしまうと、キャラクターはグロッキー、いわゆる気絶状態になってしまう。こうなるとＬＰを使って復帰するしかない。

踏みとどまり



しかし、そんなときもあきらめずに連打連打連打！　ＶＰを１だけ残して踏みとどまることができるのだ。まさに起死回生!!　魔法やアイテムですかさずＶＰ回復だ。

「キャラクターの体力があと１ポイント残っていれば……」RPGをプレイしたことがあれば、誰しも一度は経験する悔しさだろう。ヴァイタルリカバーは、その瞬間の悔しさが一転して歓喜にかわる素晴らしいシステムなのだ。



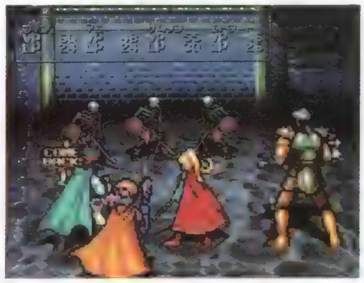
ＶＰ回復

通常回復



ＬＰを消費してグロッキー状態から復帰しても、普通ＶＰは半分程度しか回復しない。下手をすると、復帰直後に攻撃を受けて再びグロッキーということにもなりかねない。

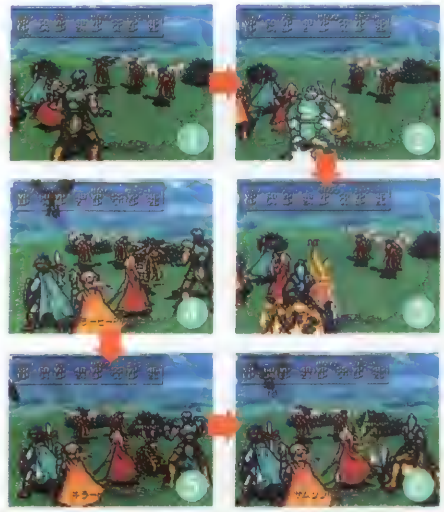
大回復



しかし、連打の努力を怠らなければＶＰを最大に近い状態で復帰することもできるのだ。画面写真を見比べてみてほしい。同じＬＰ消費量でこんなにもお得だぞ！

ＬＰは絶対に消費したくないもの。なにせゲーム全体を通して回復するチャンスが少ないのだから…。ちなみに大回復を見事に叩き出すためには、タイミングを計った連打だけではダメらしい。何か＋αの入力が必要なのだろうか。





戦闘の流れを、連続写真で解説!

上の６枚の画面写真は、左で説明してきたような連打の効果が実際の戦闘でどのように表現されるかを示したものだ。連続写真で見てみると、けっこうイメージがわいてくるんじゃないかな？　たった６枚の画面写真のうちにこれだけのことが起こるのだから、戦闘はかなりスピーディなものになるということがわかるよね。

では、１枚１枚解説していこう。

①の写真は、フィンたちがモンスターと出会った直後の画面。場所は草原、遭遇した敵モンスターはキラービーだ。右側の２匹は早くも羽をふるわせて臨戦体勢に入っている。いきなりの先制攻撃で、サムソンが５のダメージを受けている（②の写真）しかし③の写真でサムソンがすぐさま反撃！　キラービーＡに18のダメージを与えている。連打がタイミングよく入ったということだ。④の写真はこのキラービーの攻撃を別の視点から見たところ。しかも、今回はキーラービーの攻撃ははあえなく空振りしている(⑤の写真)。そして次の⑥では、サムソンの強烈な反撃をくらっている。踏んだり蹴ったりとは、まさにこのことだ。

エドワード



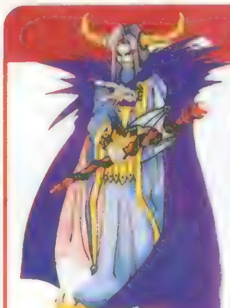
どことなく高貴な雰囲気から、謎めいた印象を感じさせるエドワード。実は、主人公・フィンが住んでいる国、マリオン王国の王子であったのだ。見るからにひ弱そうな彼が、どんな理由でフィンたちと共に冒険の旅に出るかはまだ不明だが、この旅の中で強くたくましく成長していく。

アニー



フィンに剣を教えている、元王国騎士長の娘がアニーだ。したがって、フィンとは幼なじみであり、兄妹同然の間柄でもある。父親をはじめ、アニーをとりまく人々や環境は、彼女に活発な性格をうえつけてしまったようだ。また、とある事件がきっかけで、僧侶の能力に目覚める。

シュタット



イラストを掲載するのも初めてのこのキャラクターは、マリオン国と敵対しているバンドール国の軍師だ。バンドール王に取り入り、軍師の座についたばかりの彼は、戦略家としての頭脳だけでなく、軍を統率する行動力にも長けた人物らしい。手ごわい敵役の登場だ。

幻想水滸伝

●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

新しい戦闘画面や序盤のストーリーがガンガン届いて、多少はこのゲームのことがわかってきた。ひとつだけ言えることは、このゲームがみんなが待ち望んでいたコマンドタイプのRPGだってこと。過去に「ドラクエ」や「FF」に燃えた人は、間違いなくハマってしまう面白さを秘めているんじゃないかな？　（PON）

ファンタジック群雄伝

ドラマチックRPG最新情報!

だんだんとその全容を明らかにしつつあるコナミの大型RPG「幻想水滸伝」。今回も期待高まるこのゲームの続報をお届けしよう。

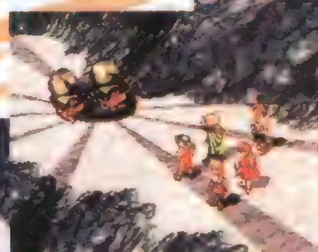
まずは最新の戦闘画面から紹介。戦闘ではズームイン・ズームアウトなどの演出が注目すべき点だが、下の写真を見れば分かる通り、その効果にますます磨きがかかっているぞ。

また前号に引き続き、序盤ストーリーの続編も徹底追跡。中国の古典「水滸伝」のように、多くのキャラが絡み合いながら織りなしていく壮大な物語の序章だ。帝国五大将軍の息子である主人公が数奇な運命を辿るきっかけとなる部分が描かれている。最初から飛ばしまくるドラマチックな展開に目が離せないぞ。



ヴァージョンアップされて迫力が増した戦闘画面!!

閃光を放ちドーム状に広がる魔法効果、それに伴ってズームアウトしていく視点、そして最後に円の中心に向かってねじれていく敵……。開発が進むにつれ、目に見えて美しくなるグラフィックにも目を奪われるが、この最新ヴァージョンの連続写真ではパワーアップした戦闘の臨場感が伝わってくるようだ。早くこの迫力を体験したいね。





紋章を使って大ダメージ!



▶魔法は紋章の力を借りて行う。こちらは「死の指先」というちょっと恐い魔法だ。
▼魔法だけでなく、紋章そのものを使って敵を攻撃することもできるのだ。



序盤ストーリー第2弾!!



▶傷つき倒れたテッドを見守る主人公たち。一体何があったのか？

前号のあらすじ

北方の任地へ赴く父テオの代わりに帝国軍の一員として召集された主人公は、グレミオ、パーン、クレオ、テッドらとともに任務をこなす毎日。そんなある日、上官クレイズの命で税金未納の理由を調べるためロックランドの町に出向した主人公たちは、原因が山賊のしわざであることから清風山へ山賊退治に出かけることになる。しかし途中でモンスターの襲撃に遭い、予想外の大ピンチを迎える。その危機を救ったのは、テッドの持つ不思議な力だった。無事任務を果たすことができ、帝都に戻って休息を楽しむ主人公たち。だが、その夜テッドが瀕死の重傷を負って屋敷に転がり込んでくるという事件が……

[テッドの告白]

ようやく意識を取り戻したテッドは、自分の身に何があったのか、その経緯を語り始めた。城に呼び出されて宮廷魔術師ウィンディと会い、そこでテッドの隠し持つ紋章〝ソウルイーター〟が狙われたこと。同時にそれは強大な力をもたらすという27の真の紋章の1つであることも説明する。テッドが清風山で発揮した不思議な力は〝ソウルイーター〟によるものだったのだ。そして、ウィンディの手から逃れるために紋章の力を解放し、自ら重傷を負ったのだった。

▼この場面はテッドの回想シーン。セリフから察するに2人には隠された過去がありそう。





◀ベッドに横たわったままのテッドの口から次々と衝撃的な告白を聞くことになる。

[追われる主人公]

「〝ソウルイーター〟をウィンディに渡すわけにはいかない。お願いだ、この紋章を受け取ってくれ！」。そう懇願するテッドの想いに応え、主人公は〝ソウルイーター〟の紋章を継承する。すべてを主人公に託して安堵の表情を浮かべるテッド。その場は和やかなムードに包まれたかのように見えたが、そこへ近衛隊を引き連れたクレイズが現れ、事態は一変する。

ドアの前では、テッドを捕らえるために屋敷に踏み込もうとする近衛隊と、何とか留めようとする仲間たちとの押し問答が繰り広げられていた。その最中、自分がオトリになるから逃げろ、と傷ついたままのテッドは言う。〝ソウルイーター〟を守るため、またテッドの意志を無駄にしないために、主人公たちは後ろ髪を引かれる思いで屋敷を抜け出し、マリーの宿屋に一時身を隠す。



▲早くも追手が！ しかも主人公の上官であるクレイズが自らお出ましになるとは。こんな時ばかり張り切るなんて本当にヤな奴だ。

▶追手からは逃げたものの屋敷は厳重に警備され、もう戻ることはできない。雨が降りしきる町中で、主人公たちは路頭に迷う。

雨の中の逃亡劇



▶古くからの馴染みである女将マリーは、自分の経営する宿屋に主人公たちをかくまってくれるのだ。



【脱・出・!!】

女将マリーの好意的な計らいにホッとしたのもつかの間、主人公たちは偶然宿屋に訪れた帝国兵とはち合わせになってしまう。ここで見つかるわけにはいかない！　うまくごまかさなければと焦る主人公たち。その前に突然現れて窮地を救ったのは、風来坊ビクトールだった。いぶかしがる帝国兵を舌先三寸で煙に巻いて主人公たちを助けたビクトールは、「脱出の手伝いをする代わりに〝ある人〟に会ってほしい」と話を持ちかける。他に手だてがない主人公たちはその提案にのることに……。

そして、緊張感高まる帝都グレッグミンスターからの脱出作戦を敢行する。



◀少し気になる条件だが、選択に迷っている時間はなさそうだ。



◀帝国兵に見つかってしまったかと、ヒヤリとする一瞬。でもまだ気付いてはいないようだぞ。



▲風来坊ビクトールの登場で、その場は救われる。



▶ビクトールのおかげで脱出成功！　今度はその〝ある人〟に会いに行かなくちゃ。

【解放軍との出会い】

ビクトールの助けを借りて無事グレッグミンスターを後にした主人公たちは、約束通り〝ある人〟に会うためにレナンカンプの町へとやってきた。ここでいったんビクトールとは分かれ、主人公たちは指示されるままに〝けやき亭〟へ向かう。そこに待っていた人物こそが、帝国軍に反旗を翻す解放軍のリーダー、オデッサ・シルバーバーグその人であった。そして主人公たちは地下アジトに案内され、解放軍に入らないかと誘われるのだ。

帝国軍の一員として働いていながら何の因果かその帝国を追われ、今また帝国と敵対する解放軍からの誘い……。何という皮肉な巡り合わせだろう。



▲いったんパーティから抜けるビクトール。彼は一体何者なんだろうか？　そして何を考えているのか……。

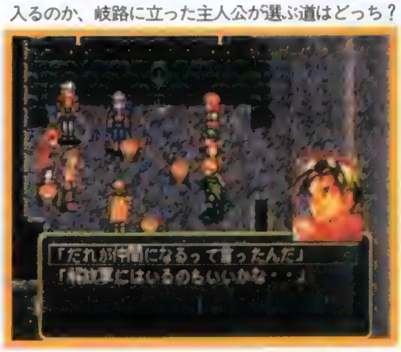
▼指定された〝けやき亭〟で待ってみるが、ビクトールが来る気配は一向にない。





▶どうやらビクトールが会わせたかった人物とは彼女のことらしい。それも解放軍のリーダーなんて！

▼ここでも選択肢が登場するぞ。こういった選択は物語の節々に何度もでてくるみたい。さて解放軍に入るのか、岐路に立った主人公が選ぶ道はどっち？





▲彼は〝青雷フリック〟と呼ばれる剣士。オデッサとは仲が良く、解放軍創立当時からのメンバーだ。

運命に操られ戸惑い翻弄される……

KING'S FIELD II

キングスフィールドII

●ジャンル／RPG●メーカー／フロム・ソフトウェア
●発売日／発売中●価格／¥6,300
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

ついに発売された K.F.II。すでに、中盤戦に突入した人もいるだろう。しかし、今回は基礎知識編を紹介する。あまりにも高難度すぎて、初心者は何をしたらいいのか分からないからだ。だから上級者の人には、ちょっともの足りない記事かも？ 上級者は、P113のインタビューを読んで、ガマンしてほしい。すまん。（ホスト中川）

リアルな「世界」の構築

正しい冒険者のための基礎知識編

これさえ読めば、ムダに敵にやられることもない。とてもお得な攻略法だ。

正しい冒険の仕方

とりあえずは、基本中の基本から知っとこう。

初心者は、とにかくあちこちうろついて、そのあげくにゲームオーバー、なんてことが多い。まあ、先に進みたいのは分かるけど、最初は地道にレベル上げをすること。でないとモンスターのエサになりにいくようなものだ。

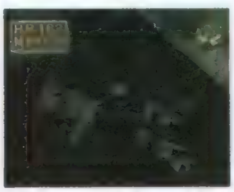
次に、こまめにセーブ。これも重要。敵にやられたり、落とし穴に落ちて戻れなくなったり、事故が起こったりと、なにがあるかわからない。セーブは保険だと思うことだ。

ココがアヤシイぞ!!

宝箱の他に、がい骨、樽、さらには、壁にもアイテムがある。要チェック！


▲樽。薬草などがよく入っているぞ。迷わずゲットだ。


▲「II」では開く壁もある。完ぺきクリアを目指すなら、壁も残らずチェックしよう。


▲死体には、重要アイテムがあることが多い。

安全な戦闘の仕方

ここで戦闘の仕方を学ぼう。あとは実践のみ。

このゲームは「冒険しながら戦闘する」というより、「戦闘しながら冒険する」と思ったほうが良い。つまり、それだけ戦闘が重要なウェイトを占めているのだ。敵に応じて、武器を変えたり、魔法を使ったりしていくことが必要になってくる。しかし、まず初心者は敵との間合いをつかむことが先決。いくらいい武器を装備していても、当たらなければ意味がないからだ。とにかく間合いをつかむ、これが重要！


▲敵発見！ ゲージを満タンにして、間合いをつめろ。


▲このあたりで攻撃。かなり近くないと、当たらないぞ。


▲攻撃したら、いったん離れてゲージをため、また攻撃。



▲敵が複数の場合は、1体1体おびきよせて各個撃破だ。まとめて相手にすると即、死亡だ。

賢い僧兵の鍵の使い方

正しい使い方を知らずして、冒険は進まない！

前作と違い、今回は鍵の種類がたくさんある。その中でも「僧兵の鍵」はクセモノだ。まず、扉を開けて中に入るときに1個。ここまでは普通の鍵と同じ。しかし出るときにもう1個必要なのだ。つまり、1つの扉で鍵が2個必要なのだということ。僧兵の鍵は、常に2個は持っていないと痛い目にあう。このことは、いつも頭に置いておくように。



◀僧兵の鍵は、このようにハメ込んで使う。これが他の鍵と違うところ。



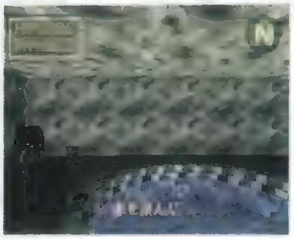

▲◀1つの扉を往復するには、鍵が2個必要だ。鍵が無いと戻れなくなることもある。要注意だ。

キングスフィールドII

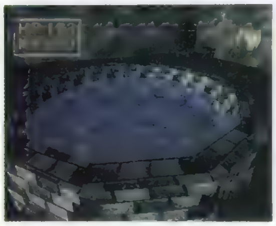
上手な回復の仕方

戦闘などで、HPが減ったときの正しい回復の仕方。

ＨＰを回復するのには、薬草や回復の泉がある。この回復の泉の水は「水晶の瓶」で汲むことが可能。瓶を入手して、常時水を汲んでおけば薬草の節約にもなる。しかも、薬草よりも回復率は高いから、瓶は必ず入手しておこう。余談だが、ＭＰはシースの泉などで回復できるぞ。



▲回復の泉の前で「水晶の瓶」を使うと、このように「回復の泉」が汲める。



◀この回復の泉の近くでレベル上げをしよう。



◀薬草は、常時いくつか持っていたほうが良い。

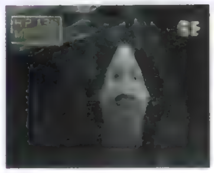
敵の見分け方のコツ

敵を知って、おのれを知ること。これが重要だ。

基本的に人間は味方で、人間じゃないのは敵だ。ただし、僧兵は人間だけど敵なので注意。こいつはかなり強いうえに、うかつに近づけば大ケガ間違いなしだから、心してかかること。また、本作の敵にはかなり個性がある。戦い方に気をつけないと、こちらが痛い目にあう。セーブは細めに！



▶この敵には、弓で戦うと効果的だ。剣でも倒せるけど。



◀ゴーストは武器ではなく、魔法で戦ったほうが有利だ。



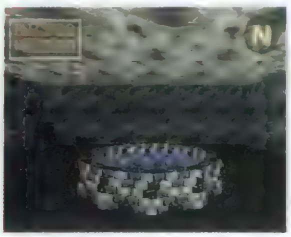
▲コレが僧兵だ。この他にも弓を持つタイプの僧兵もいる。どちらも敵なので、迷わず倒そう。

正しい攻略法 こんなふうに探索しよう

これはどのマップでもいえることだが、疑問に思ったことはメモしておこう。こうしておけば、あとでムダ足を踏むことが少なくなるハズだ。ちなみに下の写真はスタート地点付近のマップに関わっているもの。どこになにがあるのかを自分で探索し、見つからなかったらメモして後で探そう。



◀ここからゲームはスタートするぞ。



▲最初の回復の泉。ここを拠点にする。



▲海賊の地図。あるとないでは大違い。



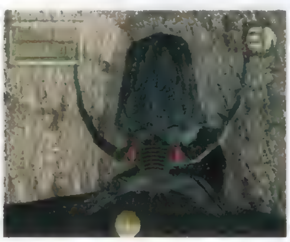
▲お、宝箱だ。開けるときも慎重に。



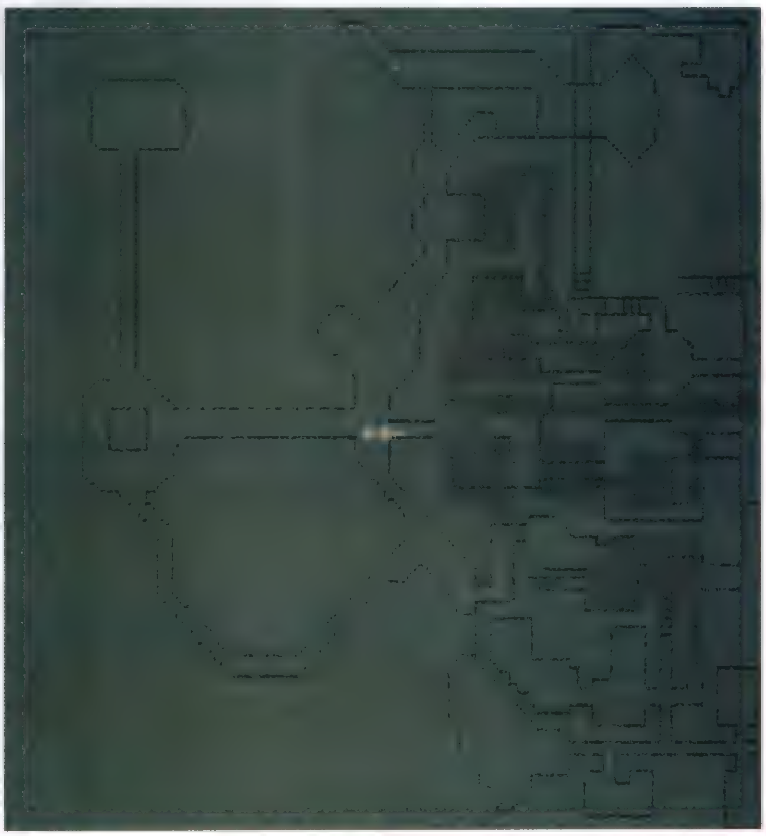
▲強敵スケルトンだ。後ろには宝箱が。



▲水晶の瓶。これで薬草いらずかも？



▲なんか強い敵。これはあと回しに…。



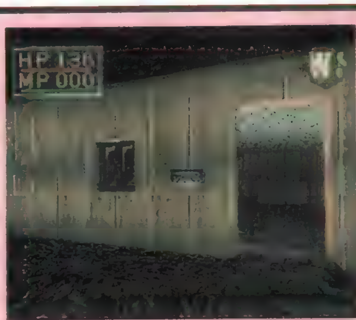
キングスフィールドⅡ

これから待ちうける超難所の数々

これから先は、いったいどうなっているのか？　そんな疑問に答えるため、ちょっとだけ先のマップを見せよう。

難所・其ノ壱

このマップの特徴は、ズバリ町があることだ。このゲームでは町のことを集落と呼ぶ。また、前ページで紹介した僧兵が初登場するのもこのマップだ。かなりの数のイベントがあるぞ。



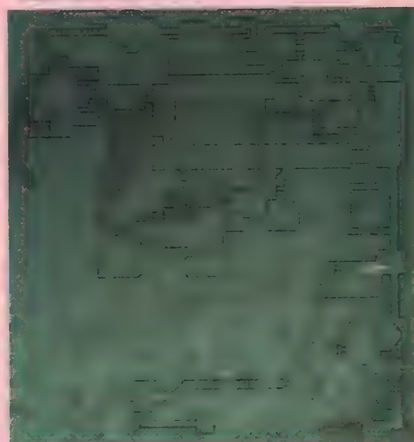
◀集落には、道具屋や鍵屋、武器屋があるので、よく足を運ぶことになる。



▲道具屋により値段が違う。



▲オッ、ここだけ明るいぞ。



難所・其ノ弐

このマップにも集落がある。しかし、どの人に話しても、最初は冷たくあしらわれてしまう。しかも女性が集落の入口で、誰かのことを心配している様子。これは、なにかあるのかも？



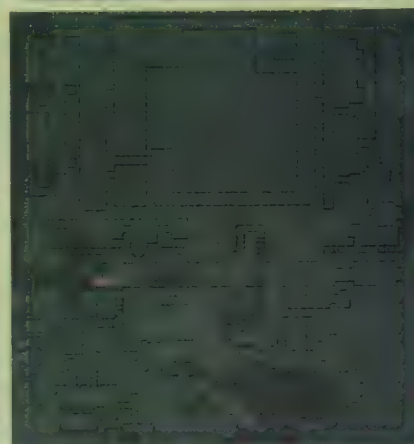
◀この集落には、最初は入れない。中に入れれば、お店もあるので助かる。



▲アチコチ落とし穴が多いぞ。

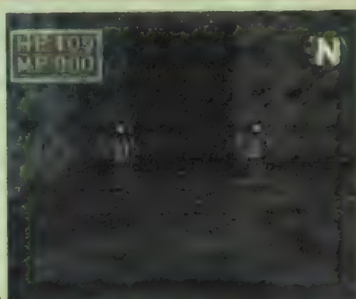


▲なにかの巣のようだぞ。



難所・其ノ参

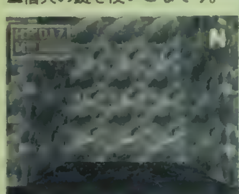
扉を開けたら、すぐに弓兵が襲ってくるマップだ。しかも、いきなり僧兵の鍵が必要な扉まであるぞ。マップ自体が小さいからといって、気を抜いてはいけないぞ。慎重に進んでみよう。



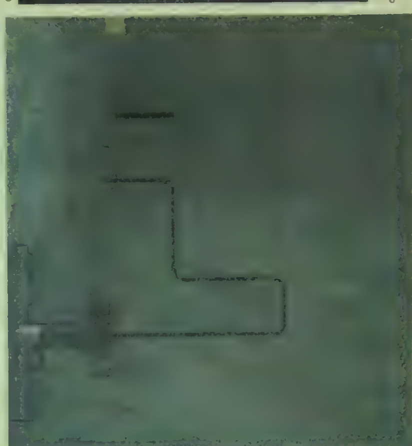
◀扉を開けると、いきなり僧兵が2体も襲ってくる。確実に1体ずつ倒そう。



▲僧兵の鍵を使いこなそう。



▲扉の向こうは、違うマップ。



開発さんに直撃インタビューだ！

7月のある雨の日、電撃ＰＳ（以下ＰＳ）は「キングスフィールド」の開発者の１人、西田氏（以下、敬称略）にインタビューを行った。終始にこやかに質問に応じてくれたぞ。

ＰＳ：早速、お伺いしますが「II」を製作されようと思った理由は？

西田：そうですね、やはり「I」でやり残したことを「II」で、と思いまして。もともとウチはＲＰＧ好きが多いんですよ。

ＰＳ：では、どれか他のＲＰＧを意識して製作しているとか？

西田：初代「ウィザードリィ」は難しかったでしょ？　最初のＨＰなんか７しかなくて、スライムがなんでこんなに強いんだ（笑）、ってカンジで。そんな世界観を再現したかったんですよね。ですから、一般のユーザーさんには難易度が高く感じるハズです。

ＰＳ：確かに難しいですね（笑）。

西田：ですから、「I」を発売した当初の評判は、かなり悪かったんです（笑）。しかし、発売からしばらくたって、パソコン通信の書き込みなどで「レベルがひとつ上がった。だんだん面白くなってきた」とか書かれるようになりましたよ。

ＰＳ：確かに「I」は、広告でなく口コミでジワジワ売れてヒットしたソフトですからね。

西田：実は、そんなに言われるほど売れていないんですよ（笑）。

ＰＳ：しかし、これだけ売れると当然「III」の話は出てきているんではないですか？

西田：うーん、今のところは（笑）。

ＰＳ：（ガッカリ）そうですか。では、リアルタイム形式のゲームにした理由はどんなことですか？

西田：「ウィズ」のようなコマンド式だと緊張感がないんですよ。それと、リアルティを追求したかったんですよ。

ＰＳ：リアリティと言いますと？

西田：我々がもし、あの世界に入ったとしたら、強そうな敵に真正面から向かっていったり、高いところから飛び降りたりしますか？　普通はそんな勇気ありませんよね（笑）。もし、自分が主人公だったらどうするか？　それを考えて、ゲームを進めていってほしいんです。

ＰＳ：誰でも自分はカワイイですから。

西田：うーん、少し違いますが（笑）。

ＰＳ：本日は、お忙しい中、どうもありがとうございました。

西田：こちらこそ（笑）。

ウィザードリィⅦ

～ガーディアの宝珠～

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE／ソリトンソフトウェア
●発売日／8月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック！

今月紹介した内容を見てみると、ゲームを進行させていくには、パーティを構成するメンバーのスキルというものが非常に重要であることが分かる。このスキルの習得によって、よりキャラクターの個性が現れてくるといっていいだろう。キャラに愛着を持つために、スキルの習得によって個性を出すのも面白い。（ジュピター藤平）

魔法システム紹介

ＷＩＺⅦ最初の街、ニューシティ到着

今号ではまずプレイヤーたちが最初に立ち寄る街ニューシティの話題からだ。街とはいっても、従来のウィザードリィシリーズのように、店が並んでいるだけの、全く安全な空間ではない。この街中も、冒険の舞台となっているのだ。それは街に入る直前に思い知らされることになる。なんと、街の入口には警備のために門番がいるのだ。冷静になって考えてみれば、得体の知れない人物を簡単に街に招き入れることは、住人にとって歓迎できることではないということに気づくハズ。こんな細かいところにも、人の暮らす空間としての街というものが、ハッキリと描きだされているのだ。より、現実に近づいた世界を体験できるというわけだ。



▼ニューシティの武器屋。ここで少しでもいい武器を買っておかないと、後がつらいぞ。

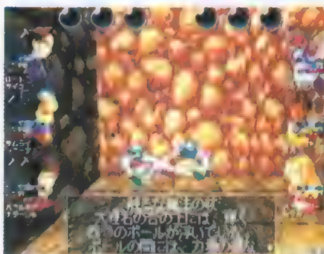


NEW CITY ニューシティ

この街は、ダーク・サヴァントの完全なる支配下にある。とはいえ、種族的な差別はないので、様々な人種が街を闊歩している。その点では平和なイメージがあるが、中には強盗まがいのことをする者も潜んでいるので注意も必要だ。



◀街の入口に立ちはだかる、警備兵(?)。まずは街に入るところから、考えなくてはならないのだ。



◀街中で出会うイベント。これは一体なんだろう？



▶街の中にある彫像。これにもなにか秘密がありそう。

イベント1 ダーク・サヴァントVSヴィ・ドミナ？

これは、今月新たに公開された画面写真なのだが……みたところ、ダーク・サヴァントとヴィ・ドミナの戦闘シーンのようだ。一応は協力体制をとっていたはずの２人かなぜ？　新たなストーリーが展開していく予感……。



▲ダーク・サヴァント対ヴィ・ドミナ。軍配はどちらに？

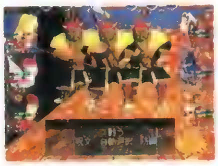


◀ニューシティに入る直前、現れる女性。彼女は今後、様々な場面で関係してくるぞ。でも、ここではまだ細かいことは分からないのだ。

ニューシティでは、様々な出会いが待っている―。

WIZ Ⅶにおける魔法体系

ＲＰＧの魅力の一つと言えば、戦闘シーン。その戦闘シーンを盛り上げるのが魔法の存在だ。ウィザードリィⅥより一新された魔法体系は、同じくⅥより追加されたスキルと非常に密接なつながりがある。魔法を発動させるためには２つのスキルが必要となるのだ。それぞれ学術系スキルの錬金術、神学、精神学、魔術が基本的な魔法の属性を表し、それを正確に発揮するためには運動系スキルの発生術が必要だ。各学術系スキルが上がらないと上位の魔法は覚えられないし、発生術を上げないと魔法の発動に失敗してバックファイヤーが起こったりするのだ。



魔法発動までのプロセス

魔法 選択



◀まずは魔法の属性を選ぶ。全ての魔法体系には、それぞれ火、水、気、地、精神、聖がある。

呪文選択



◀例えばここでは火を選んでみる。魔法使いだから、こんな魔法が使えるわけだ。

魔法発動



◀ファイヤーボールを選択。そしてキャスト！ 無事発動すれば敵は炎に包まれるのだ。

MAGIC 魔法体系

練金術

主に薬品などを使った化学反応を利用し、呪文効果を得るのがこの系統の魔法だ。その性質上、発声術の影響を受けない。わりと広範囲の攻撃魔法と、少々の回復魔法を有する。錬金術師、レンジャー、忍者が習得することが出来る。

神学

神に祈りをささげ、その奇跡を力とするのがこの系統の魔法だ。その性質上、治療や防御と言った方面にその力を発揮し、逆に直接攻撃できる魔法は少なく、威力も低い。僧侶、バルキリー、ビショップ、ロードが習得することが出来る。

精神学

発声により集中した超能力を行使することで、絶大な効果を発揮する。直接的な攻撃力よりも、間接的に敵を弱める効果がある。また、ある程度の治療魔法の行使も可能になっている。これが習得できるのは、超能力者と修道僧に限られる。

魔術

全ての魔法体系の中で、もっとも攻撃的な性質を持つ。そのほとんどが、相手を直接滅ぼす攻撃系の魔法で構成されている。この魔法のスペシャリストがパーティに１人は必要になるだろう。魔法使い、バード、ビショップ、侍が習得可能だ。

エンディング大公開!! イベント2

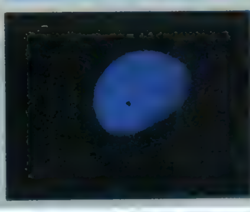
ウィザードリィⅦはマルチエンディング。イキナリそのデモシーンの一部が公開された。はたして、これはどんなエンディングなのか？

マルチエンディング



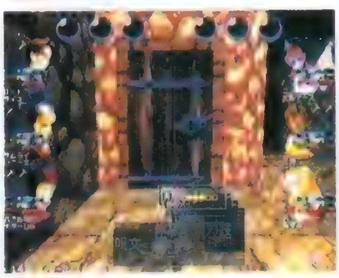
▶◀▼この宇宙船の中にはいったい誰が乗っているのか？ そしてどこへ行こうとしているのだろうか……。





行く手を阻む扉 どう対処する？

冒険をしていると、カギのかかった扉に出会うことがある。しかし、開かないからといって引き返してしまっては、物語の進展はない。そこでカギを開けたいのだが、そう簡単に開いてくれない。ウィザードリィⅦでは、そんなカギ付きの扉に対して取れるアクションが運動系スキルの一つの系統としてある。ここではそれを紹介しよう。



力技

ドアにはそれぞれ、耐久度というものが設定されている。『力技』でドアを破壊する場合、パーティ全員の力（スタミナ）を足したものとドアの耐久度を比べる。もしパーティの力が上回っていれば、そのドアを破壊することが出来るというわけだ。力強いパワーパーティならば、この方法でガンガン開けていくというのもひとつの方法だ。

指技

盗賊など、『開錠』のスキルを持つキャラクターが、錠前の内部にあるいくつかのパーツに別れた掛金を外すことを試みる。それが『指先技』での開錠方法だ。力技で扉を壊すよりも、こちらの方が美しい開錠方法といえるだろう。せっかくだから、ここで盗賊のレーゾンデートルを確立してあげるというのもいいのではないだろうか。

魔法

魔術や超能力の『ノックノック』で開錠する。ただし、それには術者の能力が大きく関わってくる。ちなみに、この魔法で宝箱を開けることも可能だ。

カギ

以上の方法で、どうしても開けることが出来ない錠というのも存在する。これはしかたない、それにあったカギを探してくるしかない。

ウィザードリィⅦ

デフコン5
Defcon5

●ジャンル／RPG●メーカー／マルチソフト
●発売日／年内発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違うRPG POWERチェック!
最初から基地の中に敵がいるわけじゃないぞ。プレイヤーが基地に降りたことを知った組織が次々に刺客を送り込んでくるという設定だから、ウロウロしてると敵が現れてくるのだ。（しもべ）

STG+リアルタイム

巨大組織の陰謀を解き明かし、鉱山基地から脱出せよ!

戦術性にあふれた作戦によって、危機を脱出していくリアルタイムＲＰＧ『デフコン５』。プレイヤーの目的は、鉱山基地に隠された巨大組織の陰謀を解明し、その情報を持って基地から脱出すること。基地内のコンピューターシステム「ＶＯＳ」を駆使して、敵を迎撃し、捜索を続けていくのだ。「ＶＯＳ」による防衛ラインをかいくぐってきた敵との戦闘は、スリリングな３Ｄシューティング。情報を捜索する他に、強力な武器を探すことも必要になるぞ。戦略性とシューティングの爽快感はもちろん、ダンジョン探索も楽しめそうだね。


▲３Ｄダンジョンによる基地内は複雑な迷路ではなく、宿泊施設や管制室などの各管理ブロックの配置が機能的にデザインされている。

STORY その事件は、2204年に起こった。巨大産業タイロンコーポレーション兵器事業部は、外敵の襲来に備え、戦闘ステーションを設置し続けてきたが、長年の平和のため、意味を成さなくなってきた。そのため、兵器事業部は自己の存在をアピールする計画を思いつく。自らが開発した宇宙船にステーションを襲わせたのだ。この陰謀を知ったある技術者は兵器事業部によって殺害される。プレイヤーは彼の意志を継ぎ、陰謀の秘密を解き明かすのだ。

基地の内外で展開するシューティングBATTLE!!

基地内部

▼各階や外部の砲台への移動は「リモ」と呼ばれる地下レールシステム（エレベーターみたいなもの？）によって行われる。



内部では、兵器事業部の陰謀の証拠となる情報を収集することが目的となる。また、進入してきた敵との戦闘も行われ、武器を入手することもできる。最終的にプレイヤーは自爆装置をセットし、シャトルで脱出しなければならないので、シャトルのある格納庫までの経路を把握しておこう。



▶内部に進入してきた敵との戦闘。敵はいつ襲ってくるかわからないのだぞ。

基地外部

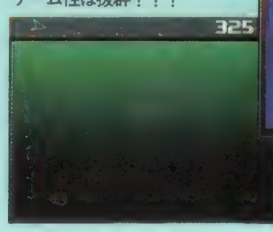
外部に建設された砲台で、襲ってくる宇宙船を迎撃することができる。この砲台は基地内にあるコンピューターシステム「ＶＯＳ」にアクセスすることによって、手動操作から自動操作にしたり、砲弾の充填をすることも可能だ。また「ＶＯＳ」の情報には、残弾数や宇宙船の攻撃による砲台のダメージも表示されるので、頻繁にチェックしておこう。宇宙船を撃ちもらすと、敵が内部に進入してくるぞ。


▲敵機のスピードはかなり速いので、照準の狙いがつけにくい。ムダ撃ちに注意して攻撃しよう。

2種類のミニゲームも遊べる!!

「VOS」にアクセスすると、２種類のゲームを遊ぶことができる。夢中になって遊んでいると、いつのまにか敵が目の前に!! なんてことがあったりしてね。

▼古き良き時代の懐かしのＳＴＧ。超レトロな画面だけどゲーム性は抜群？？？





▲これまた懐かしの陣取りゲーム。ちょっと、追いかけてくるのが速いよ〜、ポ〜ン。

戦国サイバー
藤丸地獄変

●ジャンル／S・RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／9月予定●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

徐々にこのゲームの全貌が見え始めてきた。プレイしたサンプルROMはマスターではないものの、ウインドウの中でせっせと修行する我が忍者たちを見ていると、まるで自分がそこの長になったような感覚さえ覚えてしまう。こいつにはこの術を、こいつにはこの技を……と育てていく課程に、ついつい時間をかけてしまう。（PON）

ポリゴン+実写取り込み

興奮の戦闘シーンを大特集だ!!

今回はマップ上で繰り広げられる戦闘シーンと、一騎打ちで展開される戦闘シーンをピックアップして紹介しよう。コツコツ時間をかけて隠れ里で修行した術や技の成果を試すのは、やはり戦闘だろう。手塩にかけて育てた忍者たちが、強力な攻撃を繰り出すのを見た瞬間、君はすっかり親バカにも似た心境になっているはずだ。

思い通りにキャラメイキングができるのが、このゲームの最大の魅力。「このキャラのこんな技が見たい！」という気持ちを隠れ里での修行に注いでいけば、その願いはきっと現実のモノとなるはずだ！まずはド派手なビジュアルをご覧あれ!!



▲柘植忍軍・猿飛大助の攻撃だ。彼の忠実なしもべである猿たちが、攻撃を開始！

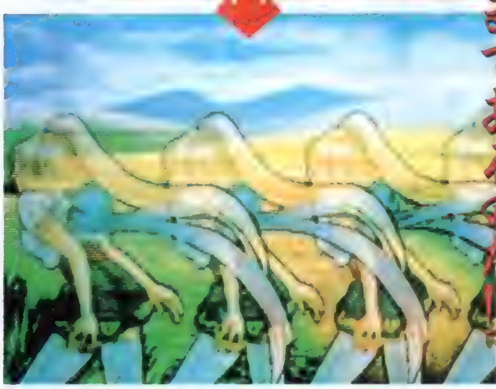


▲見るからに凶暴な猿たちが、群をなして襲ってくる。こんなに近くまで接近されたら、こちらが不利だ!!

こんな攻撃まであるのだ!!



▶その超人的な足の速さゆえ、"韋駄天"の名を持つ風子。



▲残像か？　はたまた分身か？　とにかく、敵はまともにこちらを攻撃するなんてできっこないはずだ！

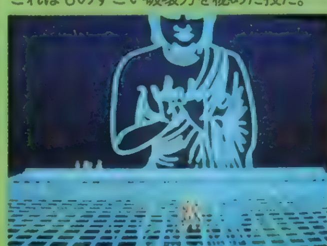
強力な破壊力を身につけろ!

修行を積んでいくと、当然のことながら強力な技や術を覚えていく。写真を見れば分かるように、ものすごい破壊力が予想されるものもある。最強の忍者集団を目指して、ガンガン修行しまくるのだ！

超破壊力!!



▲藤丸の朱雀の型、「鳳翼天昇」が敵の陣地に炸裂！　瞬く間に敵は炎に包まれる。これはものすごい破壊力を秘めた技だ。



▲これは「釈迦の法」という法術の一種。見ての通りお釈迦様が微笑みかける。体力が回復したりするのだろうか？



▲見るからに究極の攻撃とわかる「大王来々」。おそらくこれは、メテオの一種だろう。

藤丸地獄変

RPG Station

PS・RPGのすべてをこの1ページに凝縮

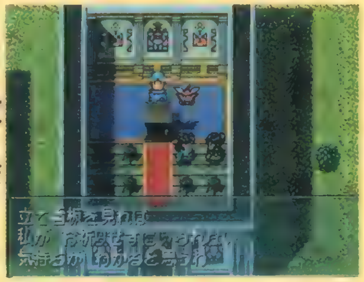
超話題作「アークザラッド」を筆頭に、いよいよPSにもRPGの時代がやってきた！　それも新作情報が公開されるだけでなく、実際にプレイできるようになったんだ。「アーク」の次は「キングスフィールドII」、その次は「ウィザードリィVII」、そしていよいよ「ビヨビヨ」と、年末まで一気にノンストップのRPGラッシュだ!!

ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遥かなる カナーン～

ビヨビヨはみだし情報

大情報公開に脱帽!!

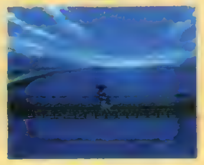
今月は「ビヨビヨはみだし情報」があるぞ！　記事では紹介できなかったマップ画面がまだあるのだ。176ページの写真と、それぞれ比較してみてほしい。塔の写真の彫像や奇妙な文字が、まったく違うということに気がつくはずだ。こうした細かなところに演出の手が加えられるのも、CD－ROMの大容量があればこそなんだ。



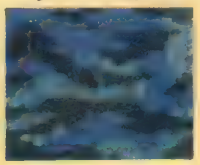
教会



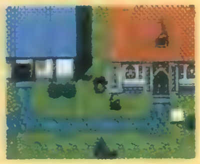
塔



橋



ダンジョン

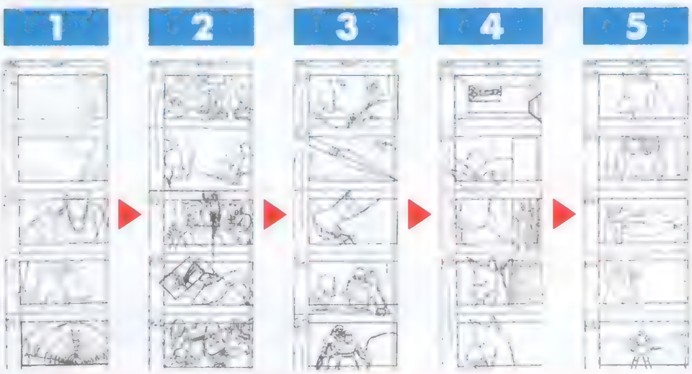


町

フェーダ

●ジャンル　RPG●メーカー　やのまん
●発売日　10月予定●価格　未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

先月に引き続いて大公開!! オープニング絵コンテ!



今月もその一部しかお見せできないのが、本当に残念な「フェーダ」オープニングデモ用絵コンテ。実はこの絵コンテの端々には、ゲームの核心に迫るような内容の走り書き（落書き？）があるのだ。来月はいよいよ大公開だ！

アークザラッド

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可



ただ単純にストーリーを追うだけでなく、いろんなところを「深く深く」追求してみよう。新しい楽しみ方を発見できたり、知らなかった何かが手に入ったりもするのだ。

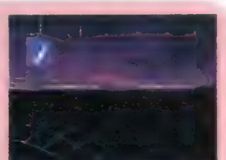
KING'S FIELD II キングスフィールドII

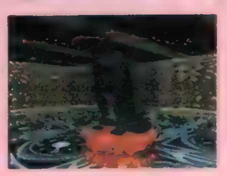
●ジャンル／RPG●メーカー／フロム・ソフトウェア
●発売中●価格／¥6,300
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可



そして、こちらはその細かな部分を追求することがゲーム性の中心。何か悩むようなことがあったら「自分だったらこうする」というふうに、現実に置き換えて考えてみるといいかも。

東京ダンジョン







日米の豪華スタッフが結集して制作にあたっている「東京ダンジョン」。左の写真の女の子、鈴木亜矢子ちゃんは、渋谷でスカウトされたこのゲームのイメージガールだ。ショートカットと澄んだ瞳がマブシイ彼女は、17歳の現役女子高生。いまどきの女子高生らしく、彼女もかなりのゲーム好きで、腕前の方もなかなかのものだとか。また、ソフトの発売に合わせて歌手デビューも決まっている亜矢子ちゃん。めざすは「第二のチバレイ」！　がんばってね。

黄昏の国のオード ～開発スタッフに聞く～

タイトルのみ発表されているトンキンハウスの『黄昏の国のオード』。現在、鋭意開発中のスタッフの方々にコメントを求めたところ、次のようなことがわかった。1．ゲームの世界観は正統派ファンタジーである　2．ストーリー、キャラクター等は完全オリジナルである　3．戦闘システムはCD-ROMの利点を活かした画期的なもの（今まではなかったもの）になる　力の入った本格派ファンタジーRPGが期待できそうだ。

ついに待ちに待っていた夏休みがやってきた！　ここはじっくりと腰を据えて、やり残しているPSソフトを遊ぶっていうのもいいんじゃないかな？　もちろん新作のチェックも忘れずにしておこう。今回も届いたばかりのフレッシュでホットな情報が盛りだくさんだ！

ヒロイン・ドリーム

●ジャンル／SLG●メーカー／マップジャパン
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ココが違う PS POWERチェック!

女の子を育ててヒロインにする育成SLG、個人的には好きだな。うんどんなイベントがあるのか？　ライバルとの関係は？　などわからないことはいろいろあるけど発売が今から楽しみだ。それにしてもディレクターはいったいどんな変装をして静に会うんだろうか？　（アッキー）

ちょっと新しいヒロイン育成SLG登場!



超大手の芸能プロダクションが計画する「ヒロイン」プロジェクト。その候補生に選ばれた５人の女の子が私立高校に奨学生として入学した。その１人「舞木静」をディレクターであるプレイヤーが「ヒロイン」に育てるＳＬＧ。プレイヤーは積極的に姿を見せられないので、教師を送ったりして静を管理する。その一方で、変装し正体を隠して静に会うというイベント的な面もあり、今までの育成モノにはない要素が盛り込まれている。

ヒロインにあこがれる16歳の少女。かなり単純な性格でのりやすく、あきっぽい。しかも気分屋でわがまま、生意気ときている。姿を見せようとしないディレクター（プレイヤー）が嫌いで、友達（ライバル）にも広言しているほど。

4人のライバルたち



源舞由紀
主人公の友人兼ライバルであり、高校演劇界期待の星。アネゴ肌でみんなに慕われている。

神楽姫子
歌のうまい熱血少女。あまり人と打ち解けないが、本当は仲のいい友達を欲しがっている。

大羽音夢
演技の天才少女で、各方面で活躍している。普段はおっとりとしていて本を読むのが好き。

見和　麗
容姿端麗、成績優秀な女の子で、モデルを目指している。きさくで、いつもクールな人気者。

Dの食卓

●ジャンル／インタラクティブAVG●メーカー／アクレイムジャパン
●発売日／未定●価格／未定（CD2枚組予定）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

「FC初期には名作AVGが多くて、幾晩も徹夜したものだが……」と、昔を懐かしんでいるAVGファンには是非プレイしてもらいたい。プレイ時間には2時間という制限が設けられているものの、内容は昔日の名作たちに負けないくらい濃密なのだ。CGフェチも必見。（志木倉館）

超話題のAVG！ 移植決定!!

PSで再び繰り返される惨劇の記憶……忌まわしい過去

突然発表された『Dの食卓』PS移植決定！　オープニング以外にはまとまった文字情報はなく、ストーリーやゲーム中の情報、ヒントはすべて映像と音声で表現される本格派のホラーAVGだ。すでに発売されている3DO版、SS版をプレイした人も多いと思うけど、PSならではの新要素、新演出がどう盛り込まれるか、期待と注目が集まるところだ。

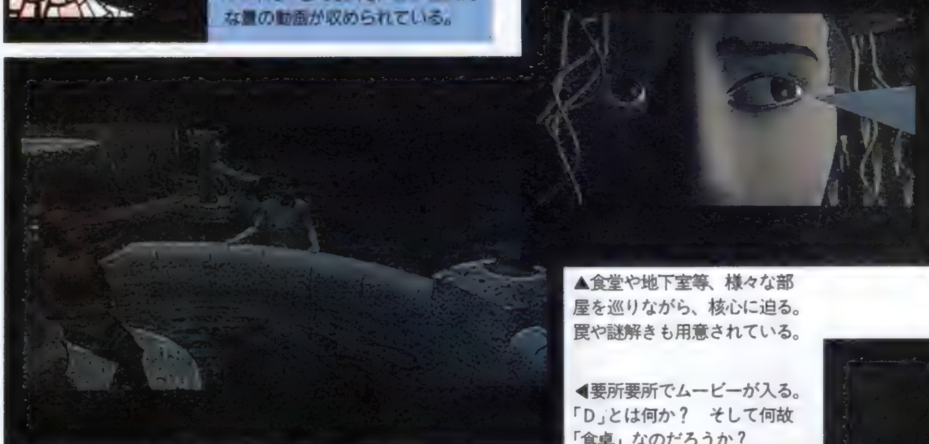


■インタラクティブ・ムービー
プレイヤーの選択によって展開が異なる、「動画」中心のゲームジャンル。「Dの食卓」には、驚異的な量の動画が収められている。





◄▲物語の舞台は現代の病院……のはずだったのだが、現実空間がゆがめられ、不気味な洋館になってしまう。主人公ローラの運命やいかに？





▲食堂や地下室等、様々な部屋を巡りながら、核心に迫る。罠や謎解きも用意されている。

◄要所要所でムービーが入る。「D」とは何か？　そして何故「食卓」なのだろうか？

W A R P.

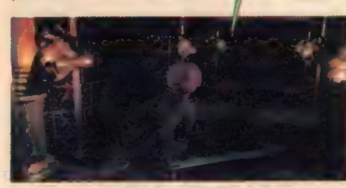
■ワープ
開発元は、株式会社ワープ。3DOでは既に3作品を発表している。社長の飯野氏は「D」のメインテーマも作曲する等、多彩な才能の持ち主だ。



PS版はどうなる？ 最新作発表!! 3DO/M2版

Dの食卓2

PSに移植されるのは「Dの食卓」だが、3DOの64ビットブースター「M2」用ソフトとして早くも「Dの食卓2」が発表された。写真はすべて開発機材上のものだが、このグラフィックのクオリティには、もう言葉も出ないくらいだ。PS移植も期待したいね。



▲このシーンがそうとは断言できないのだが、「2」では、かなり大胆にアクション性が導入されるようだ。



◄「2」にもローラは登場する。なんと妊娠していたりするのだが……呪われた血が。

ミラクルワールド

●ジャンル／TBL
●メーカー／ウィザード
●発売日／10月27日
●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（2ブロック）
●多人数プレイ／可（2人）

みんなで楽しめるクイズ&パズルゲーム！

「ミラクルワールド」は大人も子供も、男の子も女の子も、誰でも気軽に楽しむことのできるエンターテイメント性の高いクイズゲームである。このゲームには、熱血パネリストのサンが5人の歴代チャンピオンと国王「ファラ」に勝ち、ミラクル王を目指すという1プレイ用のストーリーモード「ミラクル王への道」、歴代チャンピオンの中から好きなキャラを選んで友達と総合得点を競い合う2プレイ用の「ミラクルIQバトル」、5種類のパズル&クイズの中から好きな種類の問題を選んで遊ぶことができる1プレイ用の「フリー・セレクトモード」という3つのゲームモードが用意されている。どれもやりごたえは十分だ。

私達がご案内します。



▲このゲームの司会進行役・魔法使いの少女、魔女ルールと、実況解説役・国立アカデミーの名誉会員のザッハ博士。



◀知力と運をフルに活用して、難問を突破し、優勝を目指せ！

5種類のクイズ&パズル

プレイヤーたちの頭脳に挑戦するクイズ&パズルは、「？文字クイズ」、「早押しクイズ」、「虫喰いジクソー」、「3D間違いをさがせ！」、「記憶力を試せ！」の5種類がある。どれも一筋縄ではいかないものばかりだから、気合いを入れてやらないと全問不正解……なんてことになるかもしれないぞ。



▲「早押しクイズ」では反射神経も重要な要素だ。



▲一体どこが間違っているのか、わかるかな？

ただいま惑星開拓中!

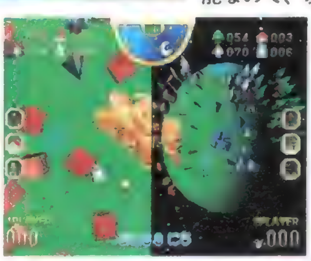
●ジャンル／SLG
●メーカー／アルトロン
●発売日／10月予定
●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／可（2人）

惑星開拓SLGが登場！



▲惑星は球、だ円球、ドーナッツ、ひょうたんなど、さまざまな形がある。

「ミスランド」でおなじみのアルトロンからとても楽しい惑星開拓シミュレーションがやってきた。プレイヤーは4種類ある3体1組のロボットチームのうちのひとつを選び、敵チームの邪魔をしながら無人の惑星上に木を植え、家を建て、その数を競い合うのだ。ロボットにはそれぞれ役割があり、効率良く動かしてやらないと、勝つことはできない。また2人プレイも可能なので、友達と対戦してみるのもおもしろいぞ。



▶見てわかるように必要があれば画面をズームすることもできる。



◀惑星には昼と夜の区別があるばかりでなく、春・夏・秋・冬の色の変化もある。

ロボットチーム



ジャマン
木を材料にして、柵、橋を作るためのロボット。

ダイクン
木を材料にして、家を建てるためのロボット。

キコリン
木を切ったり、新しい木を育てるためのロボット。

LOOK PS版「おーちゃんのお絵かきロジック」プレゼントキャンペーン！

あて先 〒460 名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル4F
サン電子株式会社「お絵かきロジックキャンペーン」係



「DEMODEMOプレイステーション」8月号に収録されている「おーちゃんのお絵かきロジック」の問題を解き、何の絵が出来上がるかを官製ハガキに書いて右のあて先に送ると、抽選で300名にオリジナル「へべれけ」グッズが当たる！ しめ切りは8月31の消印有効。みんなで応募しよう！

おーちゃんのお絵かきロジック

●ジャンル／PZG●メーカー／サンソフト
●発売日／9月上旬●価格／¥4,900
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)、マウス●多人数プレイ／不可

ガスト新作発表会 PSソフト5タイトル登場!!

7月7日、長野県は笹野ホテルでシミュレーションゲーム『ファルカタ ～アストラン・パードマの紋章～』でおなじみのガストのPSソフト新作発表会が行われた。今回発表されたのは3Dポリゴンアドベンチャー『Welcome House』、コンバットシミュレーション『APACHE』、RPGシミュレーション『MARU PURANA』、インタラクティブアドベンチャー『火竜娘』の4タイトル（詳しくは下記の新作ラインナップを参照)。発売日、価格等詳細はまだ未定だが、来年の夏までにこのラインナップを順次発売する予定になっている。どのソフトもクオリティの高いものばかりなので、今後の情報も絶対に見逃さないようにしよう。

ガストPS参入ソフト第1弾!



ファルカタ

●ジャンル／SLG
●多人数プレイ／可（1～4人）

ガストの記念すべきPS参入ソフト第1弾が『ファルカタ ～アストラン・パードマの紋章～』だ。RPGのストーリー性とSLGの戦略的な要素を持ったマルチプレイタイプのボードゲームだ。4人まで同時にプレイが可能で、友達と競い合うこともできる。

新作ラインナップ

Welcome House

●ジャンル／AVG●発売日／未定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／未定



いくつものトラップに引っかかりながら進んで行く、コミカルタッチの3Dポリゴンのアドベンチャーゲーム。

APACHI

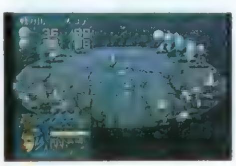
●ジャンル／SLG●発売日／未定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／未定



3Dポリゴンを使用した戦闘ヘリ「アパッチ」のコンバットシミュレーションゲーム。ジョイスティック対応予定。

MARU PURANA

●ジャンル／SLG●発売日／未定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／未定



『ファルカタ』の持つ独特なシステムを継承し、さらに新たな要素をプラスしたSLG。120人以上の人物が登場する。

火竜娘

●ジャンル／AVG●発売日／未定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／未定



「藤 水名子」女史著作の『色判官絶句』を基にした、中国の明の時代が舞台の3Dインタラクティブ・AVG。



ハイパーフォーメーションサッカー

- ●ジャンル／SPG
- ●メーカー／ヒューマン
- ●発売日／8月25日予定
- ●価格／¥5,800(予価)
- ●対応周辺機器／メモリーカード(2ブロック)
- ●多人数プレイ／可(2人)

ワールドカップの興奮をリアルなシステムで再現！

スーパーファミコンで人気の「フォーメーションサッカー」が、よりリアルなシステムと迫力ある演出をひっさげてプレイステーションに登場する。

世界32ヶ国の代表チームを使い、実際の大会と同じルールで世界一を目指す〝ワールドカップ〟＆勝ち抜き戦で競う〝ヒューマンカップ〟、そして好きなチームを選んで遊ぶ〝エキシビション〟の３モードで試合が楽しめるのだ。

特に注目すべきポイントは試合を盛り上げる演出だ。画面は縦・横・斜めの３視点＆４段階の拡大縮小が自由に設定可能。さらに〝セリエＡダイジェスト〟などでおなじみジョン・カビラ氏による実況ナレーションが加わり、本物同様の臨場感を再現。天候・芝質によるグラウンド状況の変化などもシステムに組み込まれ、リアルな迫力あふれるサッカーをプレイヤーに味わわせてくれるぞ。



▲ファールの時の選手の細かなリアクションなどもしっかり再現してあるぞ。


◀攻撃の組み立ては全体の状況が見やすいロングの視点がピッタリなのだ。



▲名前の横の%表示は選手の体調。調子の良い選手を優先的に使っていこう。



▲エキシビションではルール設定も可能。



▶ゴールが決まればあのカビラ氏の独特の雄叫びが響くのだ！

EXECTOR
エグゼクター

- ●ジャンル／STG
- ●メーカー／アークシステムワークス
- ●発売日／9月予定
- ●価格／¥5,300
- ●対応周辺機器／未定
- ●多人数プレイ／不可

非情の殺戮マシーンを滅ぼせるか？

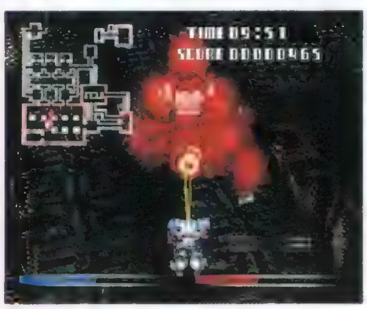
STORY

惑星探査船スピンドリフト号は、消息を絶った無人探査機を探すために惑星ＴＵＢＯＹを訪れた。惑星に到着したクルーは破壊された探査機を発見するが、その時に正体不明の敵の攻撃を受けてしまう。探査機のデータから、敵がすべての生物を滅ぼすために作られた殺戮ロボットで、地球を狙っていることを知る。EXECTORはロボットを滅ぼすべく、戦いを挑む……。

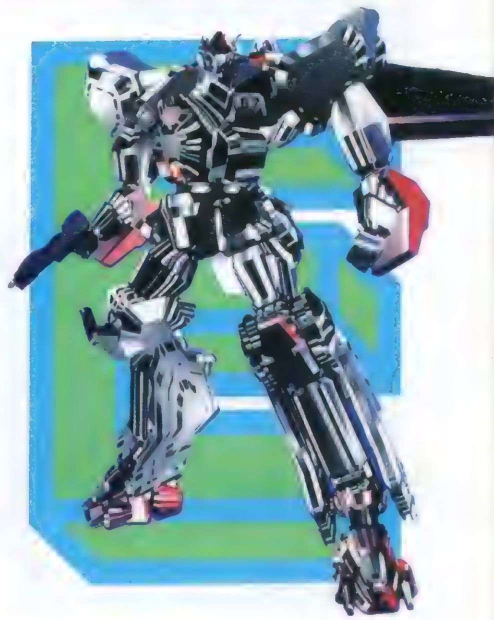


地球を滅ぼすべく活動を始めた異星文明の殺戮マシーンを倒すべく、迷宮化した惑星を舞台に戦うＳＦ３ＤダンジョンＳＴＧだ。

画面はクォータービューと３Ｄにいつでも切り替えられ、状況に応じた使い分けが可能。攻撃ボタンを押しっぱなしにすれば連射できるなど、遊びやすい工夫が満載のゲームだ。



◀ダンジョン内で入手できる武器のバリエーションは豊富で、超ド迫力のバトルを楽しむことができるぞ。



ツァイトガイスト

●ジャンル／3DSTG●メーカー／タイトー
●発売日／8月25日予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／無し●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

3Dシューティングのファンが待ち続けたPSオリジナルのゲームがついに登場するぞ。PSはポリゴンに強いという賞賛の声をよく耳にするけれど、それは何も移植タイトルばかりを望む意見ではないハズ。これからもオリジナルの3Dモノがどんどん登場するといいね。（JOH）

シブいグラフィックが印象的なオリジナル3Dシューティング

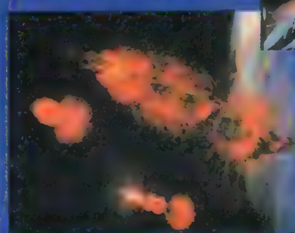
タイトーから発売されるこのゲームは、ポリゴンを使用した完全オリジナルの3Dシューティング。一見すると普通の3Dモノに見えるけれども、通常弾の着弾ポイントを表示する照準表示システム、敵をホーミングしてなぎ倒していくロックオンレーザー、回転中は無敵になる自機ローリングシステムが搭載されており、独特のシューティングにしあがっているのだ。ステージ数は全部で8面で、バラエティ豊かな面が用意されている。


▲シブいグラフィックが、孤独な戦闘の雰囲気をかもし出していて、とてもカッコイイのだ。

オープニングもカッコいい

オープニングではゲームの世界背景をバッチリ理解できるムービーが用意されている。ここでもゲーム中と同じく、シブめに作られているので、ゲームに違和感なく溶けこんでいる。


◀戦艦が次々と登場するシーンは、迫力もタップリ。


◀戦艦の描写ひとつでも丁寧に描かれている。


▲オリジナル自機登場シーンでは、盛り上がりも最高潮に達する。

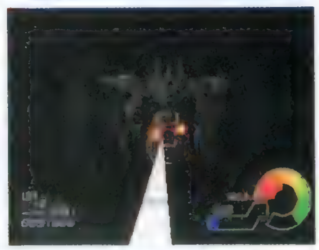
これが注目のゲーム画面だ

このゲームはポリゴンのゲームらしく視点変更もしっかりと用意されている。コックピットの視点を選ぶとプレイの迫力は増すけれども、ローリングした場合に画面全体が回転してしまうので、敵を捉えにくくなったり、画面酔いしてしまう。そのため、普段は自機を後方から見る標準視点でプレイした方がベストなのだ。

また、ステージは宇宙空間からスタートして惑星に接近、惑星上、敵基地など、実にさまざまな場所が用意されているぞ。

視点は2種類




▲▶上が標準視点、右がコックピット視点。好きな方でプレイしよう。

▼ボス級のキャラは2ステージに1体、合計で4匹登場するぞ。どのボスも多彩な攻撃を繰り広げてくるのだ。




▲ステージ中には戦艦や建造物など、障害物が次々に登場する。自機の移動スピードは遅いので、的確な判断を下して避けるようにしよう。

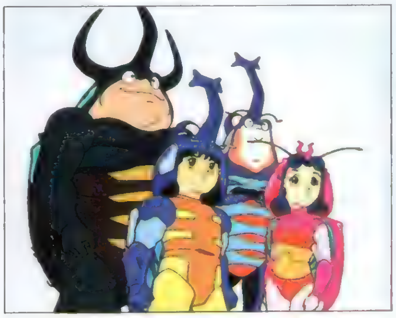

◀空が美しい紫色に染まってからも敵の執拗な攻撃は終わらない。実際のプレイ中は敵に気をとられて、綺麗なグラフィックはあまり目に入らないかも。

TIZ ~Tokyo Insect Zoo

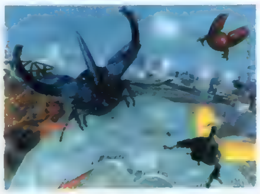
●ジャンル／PMG●メーカー／ゼネラル・エンタテイメント
●発売日／11月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

小さな世界の雄大な物語

ある日、主人公リョウはひょんなことからカブト虫になってしまう。そこでリョウはいろいろな人（虫？）に会い、友情や恋などさまざまなことを経験する。やがて、一陣の木枯らしと共に、季節は冬を迎え……。新ジャンルＰＭＧ（プレイング・ムービー・ゲーム）と銘打たれた本作では、会話のシチュエーションを自由に操作できる〝アクティブ・トーキング・システム〟などを採用。今までのＲＰＧやＡＶＧでは得られなかった自由な世界を、プレイヤーはリョウとなって冒険するのだ。



◀声優にはホンジャマカの石塚英彦や、水森亜土なども参加。



▲テーマは「生まれ変わる力〝メタモルフォーゼ〟」だ。

V-Tennis

●ジャンル／SPG●メーカー／トンキンハウス
●発売日／9月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

伊達に続いて世界を狙え!

リアルさとゲーム性を追求したテニスゲームが登場する。トッププレイヤーのフォームそのままの選手の動きや、世界各地の名所を再現した背景など、フルポリゴンならではの迫力で、臨場感あふれる試合を演出してくれる。操作できる選手は、個性豊かな16人。さらに「エディットモード」では、プロフィールやパラメータなどを自由に設定して、自分の好みに合わせた選手も作れるぞ。また、自分で作った選手の名前を審判がコールしてくれるなど、オーディオ面にも力が入っているのだ。



◀ダブルスも当然可能。また、ＣＯＭ同士を戦わせて観戦もできる。



▶見てわかるようにコートの背景を自由に選ぶこともできるのだ。



▲「ワールドチャレンジモード」では、世界各地の試合を闘い抜くのだ。

※画面写真は開発中のものです。

CARNAGE HEART

●ジャンル／SLG●メーカー／アートディンク
●発売日／12月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／未定

機動兵器が戦場を駆ける

「Ａ列車で行こうⅣ」、「アクアノートの休日」でおなじみのアートディンクから、今度はＳＦシミュレーションゲームが登場する。プレイヤーは軍の指揮官となり、戦場から敵を駆逐するのだ。ユニットである機動兵器は、ハード＆ソフトウェアを自ら設計・生産することができる。戦略もさることながら、どんな機動兵器を造るかによって戦局が大きく変わってくることになるのだ。

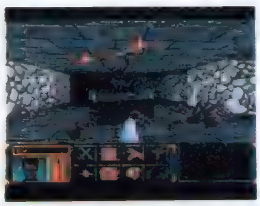


アリーナ(仮)

●ジャンル／RPG●メーカー／ソフトバンク
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

リアルで壮大なRPG

アメリカで大ヒットしたリアルタイム３Ｄ・ＲＰＧがＰＳにやってくる。プレイヤーは魔導士ジェイガー・ターンによって幽閉された王を助け出すために武器や呪文を駆使してモンスターを倒し、「ケイオス」の杖の４つのかけらを探し出さなければならない。舞台となるタムリエル世界は広大で、時間や四季の変化がまるで現実の世界にいるかのように実にリアルなのだ。

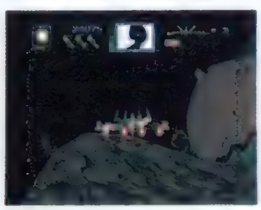


トータルエクリプス　ターボ

●ジャンル／3D・STG●メーカー／BMGビクター
●発売日／10月13日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

ドラクサイ帝国を倒せ

３ＤＯで話題を呼んだ３Ｄ・ＳＴＧゲームがＰＳにも登場。舞台は近未来の宇宙、突然襲来してきたドラクサイ帝国を名乗るエイリアン軍を倒すため、プレイヤーは高性能戦闘機ファイアーウィングに乗り込み、５種類のショット兵器とプラズマ爆弾を駆使して戦いを挑むのだ。もちろんＰＳへの移植にあたっては操作性などにも改良が加えられ、さらに遊びやすくなっている。



パーフェクトゴルフ

●ジャンル／SPG
●メーカー／セタ
●発売日／10月予定
●価格／¥7,900
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)
●多人数プレイ／可(1〜4人)

まずはプレイしたいゴルフ場を選ぶのだ!

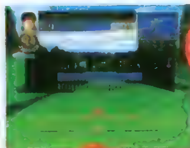
ＰＳ初のゴルフゲーム、『パーフェクトゴルフ』。データベースには全国480箇所のゴルフ場の緻密なデータを収録し、なんとそのうち270箇所でプレイできてしまうのだ。まさにパーフェクト！　まずラウンドするゴルフ場を選ぶゲームなんて、今までなかったよね。仮に全ゴルフ場１コースずつだとしても270コース、１コース18ホールとして4860ホール。少なくともこれだけは用意されているのだから、長く遊べることはマチガイなしだ。





◀ゴルフ場を選ぶ。一つのホールだけを選んで、思う存分トレーニングできるぞ。全コースでシングルプレイヤーをめざせ。

実にわかりやすいショット画面!







▼パワーやボール上の打点といったショットに関するほとんどの要素は、ゆっくりと落ちついて入力できる。もちろん入力し直しも何度でもＯＫだ。コースと風を読んでじっくり攻めよう。ただし左にある通り、インパクトの瞬間だけはタイミングを計って入力しなくてはならない。

インパクトの瞬間

インパクトの瞬間だけはタイミングを計って入力しなければならない。ボールの上の赤い円が小さければ小さいほどナイスショットになるのだ。



サンダーストーム&ロードブラスター

●ジャンル／ACT
●メーカー／エクゼコ
●発売日／9月下旬予定
●価格／¥6,800(CD2枚組・予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)
●多人数プレイ／可(2人)

名作LDゲーム復活!

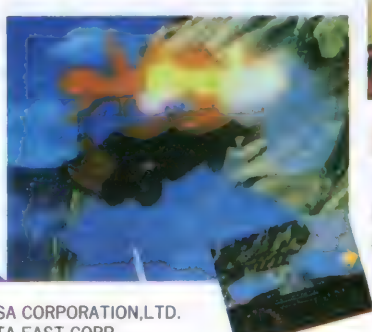
アニメーションの迫力とＳＴＧやＲＣＧ、ＡＣＴの要素を合体させた斬新なゲーム性が話題を呼んだレーザーディスク・ゲーム。その中でも名作として知られる２大タイトルが、ＰＳにカップリング移植されるぞ。しかも、ＣＤ２枚組で￥6,800という価格破壊っぷり！　オリジナルの様々なシステムを余すところなく完全移植するだけでなく、ＰＳオリジナルの新要素も追加されているのだ。これでもしリプレイ機能が付いていれば、往年のファンにとっては感涙ものの一本になるだろう。

サンダーストーム

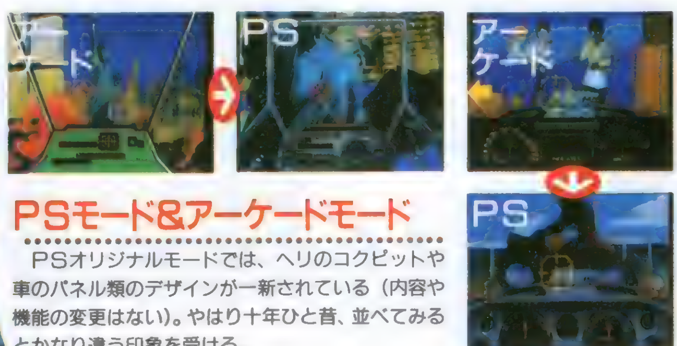


◀強大なテロリスト集団を相手に、手に汗握る空中戦を戦い抜く！　自機は戦闘機ではなくヘリコプターであるという点を強調した視点切換の激しい演出がプレイヤーを圧倒するのだ。ミッション１の市街地戦からアツイぞ。

ロードブラスター



▶凶悪な暴走族にフィアンセを殺された主人公が、復讐に立ち上がる。男の武器は、血の赤に染まった真紅のマシンだ。データイースト（オリジナル開発）お家芸の熱い演出が冴え渡るのだ!!　男なら、泣ける。



PSモード&アーケードモード

PSオリジナルモードでは、ヘリのコクピットや車のパネル類のデザインが一新されている（内容や機能の変更はない）。やはり十年ひと昔、並べてみるとかなり違う印象を受ける。

ぱいるあっぷ・まーち

●ジャンル／SLG●メーカー／プロシードユニ
●発売日　夏予定●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）●多人数プレイ／可（1～4人）

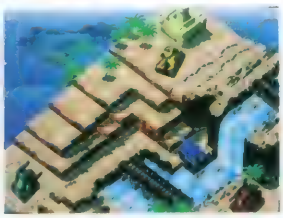
コミカルタッチなSLG

ＳＬＧにありがちな面倒なルールや展開の遅さを極力排除した、ボードゲーム感覚で初心者にも手軽に楽しめるＳＬＧがＰＳで登場。〝空飛ぶ戦車〟のようなとんでもないユニットの自作、自軍のマークであるエンブレムの作成などいろいろなシステムを搭載。戦闘の舞台も浮遊大陸や活火山など変化に富んでいる。デフォルメタッチのユニットや味のある司令官たちがカワイイながらも熱い戦いを繰り広げるゲームなのだ。



▲個性豊かな司令官たち。人間からロボット、果ては猿に、〝まりも〟までいる。そんな彼らが戦局によって表情豊かにアニメーションするぞ。

▼ポリゴンで構成された戦闘画面。とてもきれいで見やすい。浮遊大陸上での戦闘では、結果によってはユニットが落下することもある！



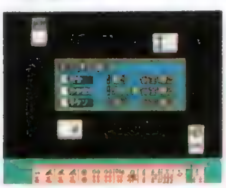
井出洋介の麻雀家族

●ジャンル／TBL●メーカー／セタ
●発売日／9月予定●価格／¥6,500
●対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）●多人数プレイ／不可

本格的家族麻雀登場！

東大出身のプロ雀士、井出洋介氏監修の本格派４人打ち麻雀ゲーム。

プレイヤーは麻雀好きの一家の居候として、月ごとに特別なルールが設けられた大会に参加する。たとえば７月の七夕杯では七対子が満貫になる、といった具合だ。ゲーム中には、アドバイス機能や、日本健康麻雀協会の「麻雀教室初級編」をデータ化した麻雀入門ガイドがあったりと初心者の人でも安心して遊べるような作りになっている。本当に家族で麻雀を打っている。そんな気にさせてくれるゲームだ。



▲危険牌の目安を色で教えてくれる機能まである！

▶ツモった牌を見てニッコリ。表情も豊かだ。

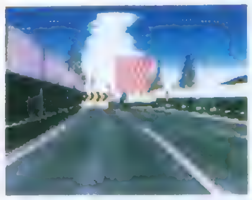


Super Racer（仮）

●ジャンル／RCG●メーカー／PD
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）

最も速く危険なレース

速い、簡単、気持ちイイ！　そんなレースゲームがＰＳで登場。フルポリゴンで描かれるゲームは１対１のバトルモードと、合計６台で競うレースモードの２種類を用意。このゲームでは１位以外にも、全ての相手をクラッシュさせても勝ちになるので、自機の種類もスピードタイプ、耐久力タイプといろいろ。プレイヤーの好み次第で普通のレースゲームとはちがった遊び方ができる。



WOLF FANG

●ジャンル／STG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）

メカマニア号泣のSTG

鉄とオイルの匂いが今にも漂ってきそうな世界観、メカマニアを中心に絶大な支持を得たアクションＳＴＧの名作がＰＳに移植される。



多数のパーツから組まれる自機の種類はなんと６４種類にもなる。ステージも途中に２回の選択を行い最終的に４コースに別れ、それぞれ難易度やストーリーが変わってくる。用意されたどのステージもボスのメカや演出がとても渋くカッコイイ作品だ。

クーロンズ・ゲート—九龍風水傳—

●ジャンル／RPG●メーカー／SME
●発売日／10月下旬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

世紀末的香りの強いRPG

近未来、中国返還を目前に控えた香港に突如闇の中から九龍城が異様な姿を現した。その瞬間より香港の街は急速に「異化」し始める。



本作は混沌、退廃的な雰囲気が強いダークなアドベンチャーＲＰＧで、プレイヤーは香港最高風水会議に選ばれた風水師となって九龍城に潜入、九龍城の謎を究明する。

ゲーム中に出るアイテムの種類や価格も香港的な世界観で雰囲気を盛り上げる。

トワイライトシンドローム

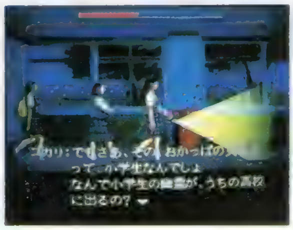
●ジャンル／AVG
●メーカー／ヒューマン
●発売日／9月予定
●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)
●多人数プレイ／不可

女子高生3人組と「怖いモノ」を見にいこう

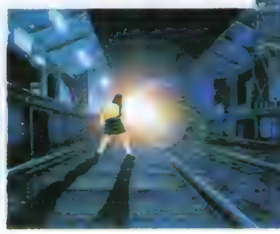


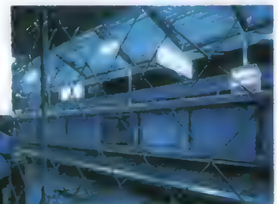
▲3階の女子トイレの鏡にいないはずの少女の姿が！　こんなものを見てしまうとフライトレベルがガッと上がってしまう。

ゲームの主人公となるのは、街の噂の真相を追及しようという3人の女子高生。「この目で見るまで信じない」という彼女たちが、全8話からなる「怖い噂」に迫っていくという、オムニバス形式のＡＶＧなのだ。彼女たちには、「フライト（恐怖）レベル」というパラメータがある。ゲーム中の選択によって、怖い目に会えば鼓動が早くなり、パラメータが上り、ほっと一安心すると回復する。このパラメータは、ゲームの進行に大きく関わっている。たとえば、無事シナリオをクリアしても、その時のフライトレベルによっては悲惨な後日談が待ってる……なんてこともある？！



▶画面上のグラフがフライトレベル。これが一杯になるとゲームオーバーだ。





◀▲クライマックスの恐怖シーンは、ノンストップのムービーで展開する。深夜のホームになぜ明りが？　そして向こうから迫るあの光は一体!?

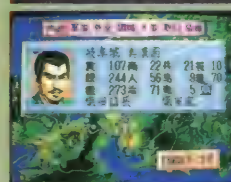
LOOK INFORMATION

戦国ＳＬＧの雄・光栄ついにＰＳ界に出陣!!

「信長の野望」、「三國志」、「大航海時代」などで有名な光栄がＰＳへ参入することになった。今回発表されたのは「信長の野望・覇王伝」、「三國志Ⅳ」、「ＥＭＩＴ Vol.１～３」の計５タイトル。気になる値段のほうも「信長～」は￥6,800円という低価格で発売予定だ。そのほかのラインナップの価格はいったいどうなるのか気になるところだ。

発売ラインナップ

信長の野望　覇王伝



▲なみいるライバルを打ち倒し、天下を統一するのだ。

才能と情熱を持って天下の覇者にまで上りつめた織田信長の生涯と群雄たちの生きざまを描く戦国ＳＬＧ。

●ジャンル／ＳＬＧ
●発売日／９月予定
●価格／￥６,８００

気になる次回作は？



▲三國志をテーマにしたシミュレーションＲＰＧ「三國志英傑伝」。

光栄では来年の3月までに15タイトルほど出す予定でいるが、ラインナップについてはまだ未定。今後の続報に期待しよう。

三國志Ⅳ



▲グラフィックだけでなく、サウンド面も強化されている。

「信長」とならぶ光栄の代表的な歴史ＳＬＧ。実写映像を要所に使用した演出が、ゲームを盛り上げてくれる。

●ジャンル／ＳＬＧ
●発売日／10月予定
●価格／未定

EMIT-エミット-Vol.1～3



▲独立したＡＶＧとしても通用するストーリーなのだ。

原作・赤川次郎、キャラクターデザイン・いのまたむつみによる、ストーリー仕立ての英語学習ソフト。

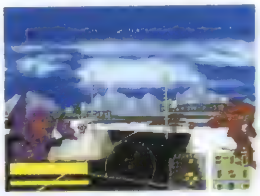
●ジャンル／ＥＴＣ
●発売日／10月予定
●価格／未定

メタルジャケット

●ジャンル／ACT●メーカー／ポニーキャニオン
●発売日／9月22日予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(2ブロック)●多人数プレイ／可(対戦ケーブル使用の場合､2人)

新時代の通信ACT登場!

2km四方という広大な3次元空間の中で、対戦ケーブルで繋がれた相手と戦う、まったく新しいタイプのバトルシミュレーション。ケーブルを使う最大のメリットは｢相手の行動が解らない｣点。自分のモニターに映る情報だけを頼りに、敵の位置、状況、行動などを割り出して戦わなくてはならない。選べるモードは2種類。自国以外のすべてのメタルジャケットを破壊、戦場を制圧するのが勝利条件の通常戦闘モード。決められたシナリオをクリアしていくミッション戦闘モードがある。



▲モニタ上でリアルタイムで変化していく情報がすべてだ。



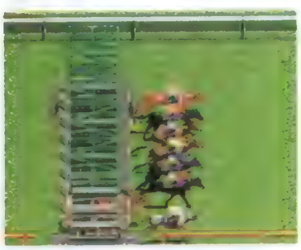
▲フィールドによって使う機体を考え、セッティングしよう。

サラブレッドブリーダーII Plus

●ジャンル／SLG●メーカー／ヘクト
●発売日／8月25日●価格／¥6,200
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(パスワード対戦)

超強力な検索機能付き!

PS初となる馬ゲーが登場。『サラブレッドブリーダーII』の最大の特徴は中央競馬31年の歴史がレースデータとして盛り込まれ、自分の育てた馬と名馬たちとを競走させることができるというファンにはたまらない作りになっていること。システムは馬ゲーの基本を押さえ、指示をしておくと調教が自動的に行われるなど、初心者にも分かりやすくなっており、魅力のひとつになっている。当然、上級者にも楽しめるようにと「遺伝力」という独特なステータスも用意されている。



▲すべてのセッティングを済ませ、あとは騎手と馬に祈るのみ。



◀指示の与え方ひとつで馬の仕上がりはまったく違う。十分注意しよう。



▶中央競馬の歴史を感じさせるデモ。中央にいるのが伝説の名馬シンザン。

ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／バンダイ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

自分だけのロボットを作れ

「ゼクシード」は、高性能のCPUを実際に搭載した立体モデルのロボットをPSに接続してプレイするというまったく新しいタイプの対戦格闘ACTだ。しかも戦って勝つほどにレベルアップし、ロボット本体にメモリーされ、どんどん強くなってる。しかも各ロボットの両腕・下半身のパーツを組み合わせることによって、自分だけのオリジナルロボットを作るこもできるようになっている。

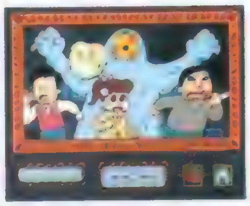


学校のこわいうわさ 花子さんがきた!!

●ジャンル／ETC●メーカー／カプコン
●発売日／8月11日●価格／¥4,980(予価)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

花子さんがPSにもきた!

人気番組「ポンキッキーズ」の中で放映され、話題になっている『学校のこわいうわさ　花子さんがきた!!』がインタラクティブ･ムービーとしてPSに登場。学校を舞台に、不思議な事件を花子さんが解決していくという、原作に忠実な物語だ。書き下ろしストーリーや新作ムービー、サブゲームなども原作の声優、豪華スタッフを起用して作られている、力の入った一本だ。

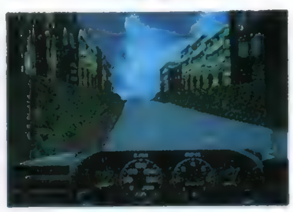


RACEDRIVIN a Go! Go!

●ジャンル／RCG●メーカー／タイムワーナー インタラクティブ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

リアルな感覚のRCG

実車そのままの操作感と、現実ではありえないぶっとんだコースのギャップが人気を博したアーケードゲーム『HARD　DRIVIN'』の第2弾にあたる作品。PSへの単純な移植に留まらず、アーケードにはない新コースが追加されたり、視点変更が可能になっており、さらにマシンもアーケードの3台＋αの中から選択できるようになるなどの改良が加えられている。



GROUND STROKE

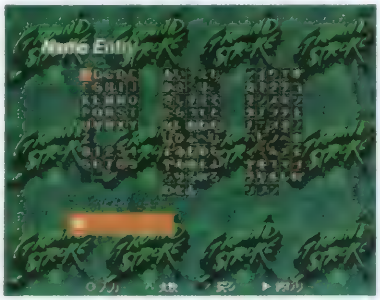
●ジャンル／SPG
●メーカー／エス・ピー・エス
●発売日／8月上旬予定
●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)
●多人数プレイ／可(2人)

ポリゴンをフル活用したテニスゲーム登場!

非常に視点にこだわった、フルポリゴンによるテニスゲームの登場だ。画面モードは、左右2分割、上下2分割、プレイヤー大写し、上空、の4種類。さらには、カメラアングルまで自由自在に決められる。これら視点の操作はコントローラで簡単にできるぞ。もちろんゲームのほうも本格的なものに仕上がっている。操作の方はいたってシンプルだが、テニス特有の駆け引きや、戦略が必要になってくるのだ。また、自分の対戦成績をセーブしておける。

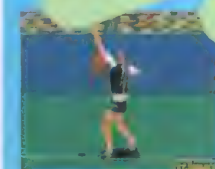


◀これが通常の画面。ゲーム中ポーズをかけ、スタートボタンで画面モードがセレクトできる。

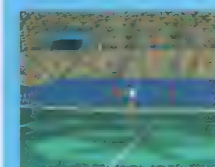


▲メモリーカードがあれば、自分の好きな名前を登録して、成績をセーブしておくことができる。友達と成績を競えるぞ。

自由に変わるカメラアングル







カメラアングルは7種類！　ボール追尾やプレイヤー回転など、様々に変えることができる。

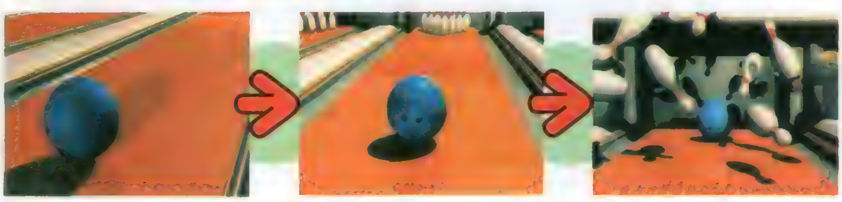
KING of BOWLING

●ジャンル／SPG
●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／9月予定
●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)
●多人数プレイ／可(1〜4人)

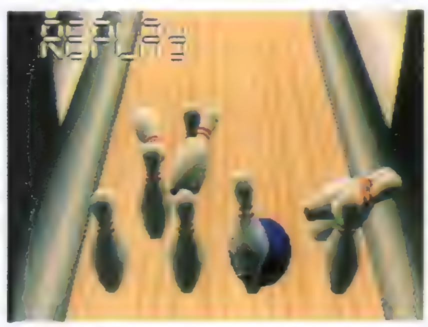
自宅でボウリングのトレーニングができる!



誰もが1度はプレイしたことのあるスポーツ、ボウリング。このボウリングがPSで登場だ。ポリゴンを使った画面はド迫力だし、その上かなり本格的にボウリングをシミュレートしているぞ。さらに、通常のプレイ以外のゲームモードも盛りだくさんだ。最大4人までプレイできるパーティモード、メーカーオリジナルの変則ルールモードもあり、さらには自分でキャラを作り、成長させながらペナントとトーナメントを優勝するモードまでもあるのだ。しかも、臨場感タップリの効果音と音楽により、まるでボウリング場にいるような感覚にしてくれる。まさに家にいながら、お手軽にボウリングを楽しむことができるのが、このゲームだ。もちろん多人数プレイもできるので友達と一緒に遊ぶこともOKだ。



◀この連続写真を見れば分かるが、まるで実際ボウリングをしているよう。これらの画面がなめらかに流れていくぞ。



▲リプレイ画面。ピンがどのように倒れているか一目でわかる。さあ、次はどういうふうに投げようか？

Extreme Power(仮)

●ジャンル　STG●メーカー／プロファイア
●発売日／秋予定●価格　未定
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／不可

植民惑星に平和を取り戻せ!

植民惑星を占領、惑星破壊用の超大型兵器を建造して地球を狙う反乱軍を撃滅するというストーリーのこのゲームは、機動兵器を操って敵を攻撃する３ＤＳＴＧパートと、自機の装備を強化したり侵攻ルートを決めるＳＬＧパートという、アクションと戦略性の２つの要素を持っている。自機の機動兵器は敵を倒して経験ポイントを上げてレベルアップすると武器がパワーアップしたり、レーザーやバズーカなどの新しい兵器が使用できるようになったりするのだ。


◀ＳＬＧパートの基本画面。ここで補給などの様々な作戦を指揮する。


▶自機の装備を変更する画面。レベルが上がると武器の種類が増える。


▲３ＤＳＴＧパートでは指先のテクがモノを言う。反乱軍を叩きのめせ！

ユニバーサル機完全解析
パチスロシミュレーター

●ジャンル/ETC●メーカー/FORUM
●発売日/9月29日予定●価格/¥6,800
●対応周辺機器/メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ/不可

パチスロ実機を忠実再現

ユニバーサル社の実在のパチスロマシーンをシミュレートしたゲームがＦＯＲＵＭから発売される。本作で用意している台は全部で7種類で、徹底した解析に基づいて実機を再現しているのだ。

また、実戦プレイを仮想のお店で楽しむ実戦モードのほかに、機種別にパチスロの打ち方を研究できる練習モードを用意しており、実機の攻略に役立てる事もできるようになっている。さらに、ゲーム中には、30人の個性豊かなライバルが登場しゲームを盛り上げてくれるのだ。




▲各台の打ち方についてのアドバイスも受けられる。

▲実機が忠実に再現されているので、実際の攻略に役立つのだ。

ROBO·PIT

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／アルトロン
●発売日／12月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

ロボット対戦ACT登場!

ポリゴンのロボットたちが戦う痛快なＡＣＴがやってくる。ロボットはボディ、腕、足、表情（目）と４つのパーツから成り、それぞれ約30種類ずつ用意されていて、プレイヤーの好みに応じたオリジナルのロボットを最大10体まで造ることができる。そして砂漠や宇宙など変化に富んだ５つのステージを舞台に戦い、成長させながらロボットランキング１位を目指すのだ。



The鬼退治
～目指せ!二代目桃太郎～

●ジャンル／TBL●メーカー／日本一ソフトウェア
●発売日　10月予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(4人)

昔話の世界で鬼退治!

現役を退いた桃太郎の４人の子供たちが、二代目桃太郎の名を賭けて、日本全国で悪事を働く鬼達を退治する旅に出た！　サイコロを振って出た目の数だけ移動し、とまったマスのイベントをクリアしながら、各地で悪さをする５人のボスをやっつけるというボードゲームなのだ。アイテムや戦闘によるプレイヤー同士の駆け引きがゲームを盛り上げるぞ。様々な昔話が楽しめる紙芝居モード付。

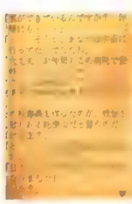


蜃気楼回廊

●ジャンル／AVG●メーカー／プレ・ステージ
●発売日　秋予定●価格　未定
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／不可

日本に何が起ったのか?

木星探査から帰還した日本の宇宙船「タケル」。だが、彼らの祖国日本は謎の伝染病に襲われ、隔離を理由に鎖国状態に入っていた…何かが日本に起きている…というストーリーで始まるマルチエンディングのアドベンチャーノベル。プレイヤーは、故郷を救うため東京湾に降下した「タケル」のクルーとなり、表示されるテキストを読み進んで行動を選択し、日本に起きた「何か」に迫るのだ。




PS ソフトデータベ

現在発売中の全61タイトルを

ソフト名

●ジャンル●メーカー
●発売日●価格
(解説)そのゲームの特徴を一言でまとめるぞ。

熱血親子

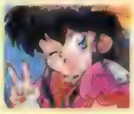
●ACT●テクノソフト
●1994年12月3日
●¥6950
安心してプレイできる普通の横スクACT。

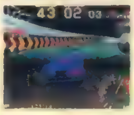
実況パワフルプロ野球'95

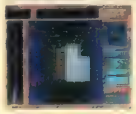
●SPG●コナミ
●1994年12月22日
●¥5800
SFCで大人気の野球ゲームをPSに移植。

サイバースレッド

●STG●ナムコ
●1995年1月27日
●¥5800
移植度は低いが、オリジナルのデモは必見。

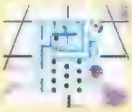
クライム・クラッカーズ

●RPG●SCE
●1994年12月3日
●¥5800
3DアクションRPGとしての完成度は高い。

リッジレーサー

●RCG●ナムコ
●1994年12月3日
●¥5800
PSソフトの代名詞。とりあえずは買い。

GEOM CUBE

●PZG●テクノスジャパン
●1994年12月22日
●¥5800
3Dになった「テ×リス」。対戦はアツイ。

SPACE GRIFFON VF-9

●RPG●パンサーソフトウェア
●1995年1月27日
●¥4800
RPGとしての完成度はかなり高い。

TAMA

●ETC●TWI
●1994年12月3日
●¥5800
ポリゴン機能を大胆に生かしたPZGなのだ。

ツインビー対戦ぱずるだま

●PZG●コナミ
●1994年12月9日
●¥5800
アーケード版のキャラでもプレイできる。

ツインゴッデス

●対戦ACT●ポリグラム
●1994年12月22日
●¥7800
アニメキャラVS実写キャラの斬新さが魅力。

ジグソーワールド

●PZG●日本一ソフトウェア
●1995年2月3日
●¥5800
PZGの御他聞にもれずヒマつぶしには最適。

A.Ⅳ.EVOLUTION

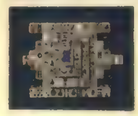
●SLG●アートディンク
●1994年12月3日
●¥7800
鉄道を中心に都市を発展させるSLG。

喜国雅彦印 笑う婦警さんパチスロハンター

●ETC●フォーラム
●1994年12月9日
●¥6800
パチスロ部分は悪くない。喜国ファンなら。

ハイパーソリッド 闘神伝

●対戦ACT●タカラ
●1995年1月1日
●¥5800
キャラクター性の高さで大人気持続中。

上海 万里の長城

●PZG●SCE
●1995年3月24日
●¥4800
名作PZGのPS版。好きなら絶対買い。

A.Ⅳ.発売記念限定セット

●SLG●アートディンク
●1994年12月3日
●¥10800
マウスとマウスパッドが同梱されたのだ。

モータートゥーン・グランプリ

●RCG●SCE
●1994年12月16日
●¥5400
キャラだけでなく、RCGとしても上デキ。

コズミックレース〜for the locked up planet

●RCG●ネオレックス
●1995年1月20日
●¥6800
操作系がやや複雑。慣れればけっこう楽しい。

アイドル雀士スーチーパイLimited

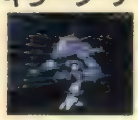
●TBL●ジャレコ
●1995年3月24日
●¥7800
脱がない脱衣麻雀。PS版のみのお楽しみも。

極上パロディウスだ! DELUXE PACK

●STG●コナミ
●1994年12月3日
●¥5800
1本で「パロ」も楽しめてしまうぞ。

KING'S FIELD

●RPG●フロム・ソフトウェア
●1994年12月16日
●¥6300
様々な意味で、非常に「リアル」なRPG。

キリーク・ザ・ブラッド

●STG-AVG●SME
●1995年1月27日
●¥5800
ムービーの美しさや演出は高く評価できる。

VICTORY ZONE

●ETC●SCE
●1995年3月31日
●¥5800
本格派パチンコゲーム。名機種の登場に涙。

麻雀ステーションMAZIN麻神

●TBL●サンソフト
●1994年12月3日
●¥5800
ポリゴンキャラとの対局が熱い異色の麻雀。

柿木将棋

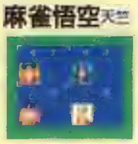
●TBL●アスキー
●1994年12月22日
●¥7800
思考が速く、難易度もうまく調整されている。

雷電プロジェクト

●STG●セイブ開発
●1995年1月27日
●¥6800
こちらも2本カップリングのお得なSTG。

宇宙生物フロポン君P!

●A・PZG●アスミック
●1995年3月31日
●¥5800
3DOからの移植。サブゲームは入ってない。

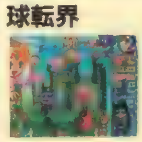
麻雀悟空天竺

●TBL●シャノアール
●1994年12月3日
●¥5800
とりあえず"普通の麻雀"が楽しみたければ。

宝魔ハンターライムSpecialCollection Vol.1

●ETC●アスミック
●1994年12月22日
●¥5800
PSの動画再生能力の高さを生かしたソフト。

MYST

●AVG●ソフトバンク
●1995年1月27日
●¥7800
かなり難解かも? 謎解きはクセが強い。

球転界

●ETC●テクノソフト
●1995年3月31日
●¥6950
RPGっぽい進み方になっているピンボール。

完全収録 ース

長く遊べるからか、意外に多い!?「親父ゲー」。さて今後は？

こうやってこれまでに発売された全PSソフトを並べてみると、いわゆる「親父ゲー」と呼ばれるものがやはり多いことに気がつく。PZGとあわせて考えると、じっくり長く遊べるタイプのゲームが多いということになるだろうか。そろそろACTやSTG等の瞬発力と反射神経を問われるゲームがほしいというのも正直なところかな。今後に期待しよう！（総購入金額は、全ソフトを1本ずつ購入した場合のものです）

鉄拳



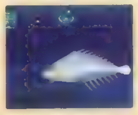
●対戦ACT●ナムコ ●1995年3月31日 ●¥5800
アーケードとの連動が注目された3D格闘。

エンターテイメント雀荘 That's Pon



●TBL●翔泳社 ●1995年5月12日 ●¥5800
パソコンからの移植麻雀。もう一工夫ほしい。

アクアノートの休日



●SLG●アートディンク ●1995年6月30日 ●¥6800
一種の環境ソフト。好きな人はハマれる。

Jリーグ 実況ウイニングイレブン



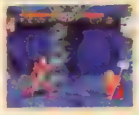
●SPG●コナミ ●1995年7月21日 ●¥5800
実況はジョン・カビラです。誰もいなぁ〜い。

スターブレードα



●STG●ナムコ ●1995年3月31日 ●¥5800
フルポリゴンで移植してほしかった……。

悟空伝説



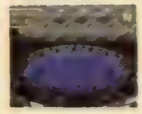
●対戦ACT●アルュメ ●1995年5月26日 ●¥5800
「西遊記」を舞台にした着ぐるみ対戦格闘。

エースコンバット



●STG●ナムコ ●1995年6月30日 ●¥5800
演出力で勝利を収めた3DSTG。

KING'S FIELD II



●RPG●フロム・ソフトウェア ●1995年7月21日 ●¥6300
早くも登場の第2弾。シビアだけど楽しい。

パチ夫くん〜パチンコランド大冒険〜



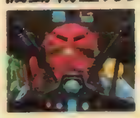
●ETC●ココナッツジャパンエンターテイメント●1995年4月14日●¥6800
PSになってもやっぱりパチ夫くんなのだ。

へべれけステーションポポイッと



●PZG●サンソフト ●1995年5月26日 ●¥5800
へべファンなら絶対買い。やっぱカワイイ。

機動戦士ガンダム



●STG●バンダイ ●1995年6月23日 ●¥6800
ガンダム世代なら涙ナシにはプレイできない。

PHILOSOMA



●STG●SCE ●1995年7月28日 ●¥5800
デモ・ムービーがとにかく圧巻！ なのだ。

金沢将棋'95



●TBL●セタ ●1995年4月21日 ●¥7900
ムチャクチャ強いという噂あり。

ニチブツマージャン女子高名人戦



●TBL●日本物産 ●1995年5月26日 ●¥5800
ポリゴンの使い方が意味不明だったりする。

動画でパズルだ! ププクプー



●PZG●アジェンダ ●1995年7月7日 ●¥5800
絵や音楽を自作できるモードが楽しい。

競馬最勝の法則'95



●ETC●コピアシステム●1995年6月23日●¥6800
純粋な競馬予想ソフト（育成SLGではない）。

ガンナーズヘヴン



●ACT●SCE ●1995年4月28日 ●¥5800
シューティングACTの快作。処理落ちナシ。

ゲームの達人



●TBL●サンソフト ●1995年6月9日 ●¥8900
落ちついて楽しめる、4 in 1ソフトだ。

麻雀巌流島



●TBL●アスキー ●1995年7月7日 ●¥7800
歴史上の人物や伝説の雀士と卓を囲める。

ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22



●対戦ACT●バンダイ ●1995年7月28日 ●未定
登場キャラは総勢22人。メテオ技も当然あり。

Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦



●ACT●SCE ●1995年4月28日 ●¥5800
リクツは簡単で、奥は深い。斬新感覚ACT。

Falcata〜アストラン・パードマの紋章〜



●SLG●ガスト ●1995年6月23日 ●¥6800
好きな人ならとことんハマれる斬新SLG。

くるりんPA!



●PZG●スカイ・シンク・システム ●1995年7月7日 ●¥3980
安い！ それだけでもとりあえず評価できる。

ナイトストライカー



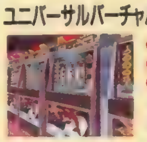
●STG●ピング ●1995年7月28日 ●¥6400
大筋で移植度は高い。爽快感はバツグン。

MISSLAND



●TBL●アルトロン ●1995年4月28日 ●¥5800
ポリゴンマチガイ探し。斬新な発想だが……。

ユニバーサルバーチャパチスロ〜必勝攻略法〜



●ETC●マップジャパン ●1995年6月23日 ●¥6800
ポリゴンで表現された店内がイカス。

実況パワフルプロ野球'95開幕版



●SPG●コナミ ●1995年7月14日 ●¥5800
最新データを反映。グラフィックも一新。

総タイトル数

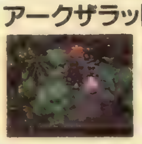
62本

ぐっすんおよよ



●A・PZG●エクシングエンタテインメント●1995年4月28日●¥6800
アーケードからの移植。ルールは独特のモノだ。

アークザラッド



●RPG●SCE ●1995年6月30日 ●¥5800
PS初のシミュレーションRPG。

サイバーウォー



●ETC●ココナッツジャパンエンターテイメント●1995年7月21日●¥8800
ミニゲームが多い。人気映画が原作。

総購入金額

388,680円

電撃 RANKING STATION ランキングステーション

6月11日 → 7月2日

ソフト売り上げ COUNTDOWN20

やはりきたか！ ってカンジでランクインした「アークザラッド」「エースコンバット」と「アクアノートの休日」の6 30発売トリオが上位を独占。これはスゴイぞ!!

1 機動戦士ガンダム 3524点



●ジャンル／3DSTG●メーカー／バンダイ●発売日／6月23日●価格／¥6,800

発売してから一気にここまで登りつめた！ さあ、この勢いは次号まで続くのだろうか？





順位	タイトル	得点	データ	コメント
2	アークザラッド	2722点	●S・RPG●SCE●6月30日●¥5,800	CMの効果が発揮されたようだ。
3	エースコンバット	1347点	●STG●ナムコ●6月30日●¥5,800	売り切れ続出。かなりの人気だ。
4	鉄拳	1050点	●対戦ACT●ナムコ●3月31日●¥5,800	人気は衰えない！「2」にも期待。
5	リッジレーサー	947点	●RCG●ナムコ●12月3日●¥5,800	PSのRCGの定番といえばコレ。
6	アクアノートの休日	908点	●ETC●アートディンク●6月30日●¥6,800	不思議な魅力にとりつかれる人、続出！
7	Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	884点	●ACT●SCE●4月28日●¥5,800	元祖とびゲーは健在。常に売れているぞ。
8	A.Ⅳ.EVOLUTION	870点	●SLG●アートディンク●12月3日●¥7,800	未だに売れ続けているのは本当にスゴイ！
9	ユニバーサル バーチャ パチスロ ～必勝攻略法～	824点	●ETC●マップジャパン●6月16日●¥6,800	パチスロファンに支えられてこの順位。
10	ハイパーソリッド 闘神伝	801点	●対戦ACT●タカラ●1月1日●¥5,800	プレイしやすさとキャラの個性が人気。
11	VICTORY ZONE	764点	●ETC●SCE●3月31日●¥5,800	本物のBGMが受けてます。
12	ガンナーズヘヴン	736点	●ACT●SCE●4月28日●¥5,800	激ムズさが受けてこの順位をキープ。
13	競馬最勝の法則'95	719点	●SLG●コピアシステム●6月23日●¥6,800	これで実際の競馬を予想してるのかな？
14	キリーク・ザ・ブラッド	662点	●STG・ADV●SME●1月27日●¥5,800	オープニングデモにひかれる人が多い。
15	実況パワフルプロ野球'95	625点	●SPG●コナミ●12月22日●¥5,800	現在唯一のPS野球ゲーム。売れてます。
16	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	593点	●STG●コナミ●12月3日●¥5,800	爆笑STGは常に売れているのだ。
17	Falcata ～アストラン・パードマの紋章～	546点	●SLG●ガスト●6月23日●¥6,800	このSLGの新感覚が受けてます。
18	スターブレードα	429点	●STG●ナムコ●3月31日●¥5,800	他機種版より評価が高く、順位をキープ。
19	SPACE GRIFFON VF-9	397点	●RPG●パンサーソフトウェア●1月27日●¥4,800	値段の安さも売れてる要因だ。
20	MYST	370点	●AVG●ソフトバンク●1月27日●¥7,800	美しいCGと謎解きに人気が集中。

※「電撃ランキングステーション」のデータは、編集部が独自に調査・集計したものです。

発売前評判 TOP20

『ときめき』強し！　もはや発売までこの１位の座は不動のものだろう。そして早くも登場した『鉄拳２』と『天地無用！』と『信長の野望・覇王伝』。今後の動きに期待しよう！

1 ときめきメモリアル ～forever with you～ 3168点

●ジャンル／ＳＬＧ●メーカー／コナミ●発売日／９月予定
●価格／¥9,800（限定版）、¥6,800（通常版）

発売日が延期された。しかしこの人気はどうだ!?　みんな待ち続けている証拠だよね。



順位	タイトル	得点	データ	コメント
2	ヴァンパイア ザ ナイト ウォリアーズ	2249点	●対戦ACT●カプコン●夏予定●¥5,800	発売時期が近づいたためか浮上。
3	3×3EYES ～吸精公主～	2065点	●AVG●エクシングエンタテイメント●７月28日●¥7,800	これも上位に。ファンの力か？
4	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	1982点	●STG●コナミ●夏予定●価格未定	前号より１ダウン。でも上位だ。
5	鉄拳2	1844点	●対戦ACT●ナムコ●'96年３月予定●価格未定	いきなりランクインは驚きだ！
6	プリンセスメーカー3	1405点	●SLG●SCE●'95年中●価格未定	やはり根強い人気。永遠のあこがれか？
7	天地無用!(仮)	1373点	●AVG●エクシングエンタテイメント●未定●価格未定	これまた初登場。次号が楽しみ。
8	幻想水滸伝	1169点	●RPG●コナミ●夏予定●価格未定	ＲＰＧでの１番人気。コナミ強し！
9	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	1024点	●対戦ACT●バンダイ●７月28日●¥6,800	キャラ数はＰＳで１番多いぞ。
10	Zero Divide	1009点	●対戦ACT●ズーム●８月25日●¥5,800	ＺＯＯＭの対戦格闘なら当然の順位。
11	X-MEN	970点	●対戦ACT●カプコン●未定●価格未定	アーケードでの人気がＰＳでも波及。
12	新リッジレーサー	953点	●RCG●ナムコ●未定●価格未定	正式タイトル発表が待ち遠しい。
13	RPGツクール(仮)	826点	●ETC●アスキー●'95年中●¥5,980(予定)	やっぱり作ってみたいのはＲＰＧ！
14	マクロス(仮)	743点	●STG●バンダイビジュアル●12月予定●価格未定	ＴＶアニメがある限り人気は不動。
15	ストリートファイターII ムービー	722点	●ETC●カプコン●夏予定●価格未定	笑える「ストII」の決定版（笑）！
16	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	648点	●SPG●コナミ●７月21日●¥5,800	やはり実況付きは楽しいね。
17	KING'S FIELD II	630点	●RPG●フロム・ソフトウェア●７月21日●¥6,300	システムからコンセプトまでリアル。
18	ビヨンド・ザ・ビヨンド	604点	●RPG●SCE●秋予定●価格未定	とにかくＲＰＧには票が集まるのだ。
19	信長の野望・覇王伝	528点	●SLG●光栄●９月予定●¥6,800	やはり光栄。いきなりランクインだ。
20	豪血寺一族２(仮)	425点	●対戦ACT●アトラス●９月予定●¥5,800	なぜかランクダウン。さて次号は？





電撃ランキングステーション ONE POINT チェック!!

全体的にＲＰＧの人気が多少落ちてきたように見える。「好きなジャンルは？」と尋ねると同時に「たんぜんＲＰＧ！」と答える人が多いのは事実。しかし、前売中・発売後のランキングを見ると状況がかなり変わってくるのだ。

やはり他ハードやアニメで人気があったソフトに票が集中している。そういった状況の中で、常にランクインしている「Ａ.Ⅳ.」と「ＲＰＧツクール」はスゴイ！　この２本のソフトには、ユーザーの心をとらえて離さない何かがあるのだろう！



SCEのPS戦略…
業界はこれを
どう受けとめているのか

ソフトメーカー 直撃 質問箱 PART VI

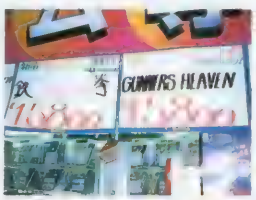
ソフトメーカーと販売店は PSの販売方式をどう見るか

ＳＣＥはＰＳソフト発売にあたって、今までの家庭用ゲーム業界が持っていた欠点を打破した、独自の市場を構築しようとがんばっている。そんなＳＣＥの意図を反映してか、ＰＳには定価販売および中古販売があまり見られない。これがはたしてＰＳユーザーにマイナスとなるのだろうか？　その問題を先月に引き続き探っていきたいと思う。

販売店に聞く　SCEの販売方式の生み出す効果とは

Q PSソフトは値引きや中古の販売をあまり見かけませんが

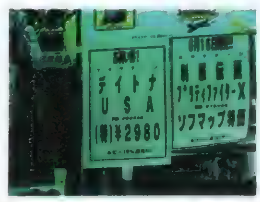
いくつかの販売店に取材確認したところ、ＳＣＥの値引きや中古をなくしていきたい意気込みは伝わっていて、その影響で値引きなどを行っていないということだった。これらを販売店が忠実に守っているのには理由がある。問屋を経由する場合、メーカーにはそれぞれの経由で流したソフトがどの店で販売されるかは分からない。だから、例えば発売日の前日にソフトを販売してしまう不正行為がとられていても、次の取り引きの時などにその店に注意を促すことができないのだ。ＰＳの場合はＳＣＥにとって販売店が直接の取り引き先になるので、販売店がＳＣＥの意図に沿わない場合は次の入荷の時に改めてお願いできるシステムになっている。でも中には、ある販売店からある問屋にソフトが流れ、その問屋と取り引きをしている店もある。この場合、ＳＣＥはどの取り引きがその店へのルートになっているのかが分からないため、何も言えないのだ。



▲普通、ＰＳソフトは定価で店頭に並んでいる。

Q 販売店に与える影響などでプラスになっていますか

前号でも紹介した小刻みなリピート（再販）は各販売店でも基本的に好評だけれども、値引きできない点は規模の小さい量販店を中心にやや不評だった。一般ユーザーはソフトの実際の販売価格をかなり細かくチェックしている。規模の小さい量販店ほどそのあたりを心得ていて、消費税を含めた売値が、大手のカメラ系量販店などで買える（各店特有の割引カードなどによる値引きも含めた）値段よりもほんのわずか安くなる…という実にシビアな値段設定をしている。細かいようだけれど、名前を知られていない店にとってはこれが利益に多大な影響を与えるらしい。大手は各店特有のカードなどが利用されて実質的な安さで勝っている場合も多く、また仮に同じ値段でも有名な店の方が有利なので、規模が小さい店にはキツいらしい。また、将来的な別の問題を挙げる店も多かったけれど、それについては次号で紹介していく予定なので、お楽しみに。



▲販売店によって、売り方には様々な方針がある。

ソフトメーカーに聞く　ソフトの低価格化をめざすことの意義とは

Q SCEが定価の設定についてお願いをしているそうですが

ＰＳは定価5,800円のソフトがめだつけれど、これはＳＣＥからソフトメーカーに定価設定についてのお願いが伝わっているためであることが先月明らかになった。ちなみに、これは単なるＳＣＥからの意思伝達のレベルで、決して強制などはしていない。これについては70%以上のソフトメーカーがＳＣＥのやり方に賛成していて、好意的な印象を受けた。



Q メリット・デメリットをどう見ますか

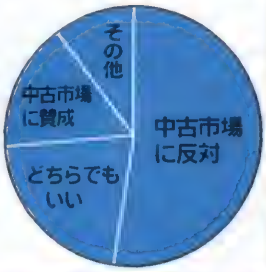
賛成派の意見では「今の値段で利益は十分にあげられるので、安い定価でユーザーに提供できるのは望ましい」「いいソフトは高くていい…という考えを抑えられる」という意見がそれぞれ35%、「メーカーによって極端に高い値段に設定されるケースが減った」という意見が15%のメーカーから聞かれた。左で〝いいと思わない〟と回答したメーカーの８割近くが「価格はソフトメーカーが開発費や売上げを計算して設定するものではないか」という意見だった。



ソフトメーカーに聞く　PSソフトの販売状況をどう評価しますか

Q PSの中古がない点についてはどうでしょう

ＰＳに中古市場が見られない点については歓迎する意見が多かった。先月紹介したように、ＰＳは小刻みな再販を繰り返して常に必要なだけしか市場にソフトが出まわらないシステムをとっている。そのためにＰＳ市場に関しては中古のマイナス影響は少ないといえるので、その中での反対派55.1%とは決して少ない数字とはいえないだろう。反対と答えたメーカーの22%から「中古の発展は新品を買うユーザーの減少につながるので、売上げに損失を与えるのでは」という心配の声が集まった。加えて、ほぼ同数のメーカーから、「中古市場対策のためにゲーム本来の姿にゆがみが生じるケースがある」という指摘もあった（詳しいことは下で扱っている）。



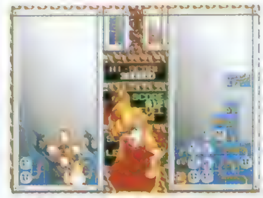
Q PSの値引きがない点についてどうでしょう

ＰＳソフトは、〝定価販売が基本〟であることに加えて〝過剰なソフトの出回りがない〟という特徴があるために、急激な〝値崩れ〟と呼ばれる現象が見られない。そのため、欲しいソフトがあるのに〝値崩れ〟を待つユーザーは圧倒的に減ったのではないか、と指摘するメーカーが多かった。また、各販売店の値引き競争が引き起こす問題も多いので、定価中心で発売するのは業界発展にプラスになるという意見も多い。他機種のソフトでは、安く売られている店を探すのに苦労したり、高い店で買ってしまって失敗した経験を持つ読者は多いだろう。そんなところが解消されたＰＳ市場は公平で買い求めやすい市場と考える意見も多く聞かれた。



Q PSの販売状況をどう評価しますか

先月紹介した通り、ＳＣＥはＰＳソフト販売において〝問屋を仲介させない〟〝小刻みな再販をかけ、必要な数だけ市場に出す〟という方法を用いている。このＳＣＥのやり方については高く評価した回答が次々と集まった。問屋を介入させない点については「売上げ（出荷）を増やすために問屋を接待するなどの無駄な労力がなくなった」と喜ぶ声が小さいメーカーを中心に聞かれ、「ユーザーの評価がそのまま売上げにつながる」という点を強調する声も多かった。また、小刻みな再販のプラス要素に関しては「在庫／品切れなどの問題がほぼ解決された」「再販が迅速に行えるので、売れる時期を逃す危険性が激減した」などの点が挙げられていた。


▲「くるりんＰＡ！」では、￥3,980の低価格が実現。

ソフトメーカーに聞く　中古市場はゲームの楽しさをゆがめている?

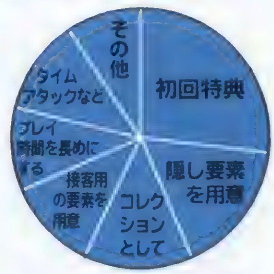
Q ソフト作りにおいて中古市場を気にしますか

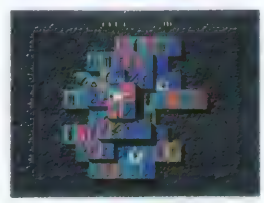
意外にも、ゲーム作りにおいて〝中古市場が売上げを落とす〟ことを強く意識しているメーカーは半分弱だけだった。ただ、ＰＳが中古市場の影響を受けにくいことは上で触れた通りで、厳密には中古が発展すると〝他機種のソフトを中古に流してＰＳ新品ソフトを買い求める〟という流れも予測することができる。そのために、ＰＳソフトメーカーの約半分は、まだ中古市場を強くは意識していないのかもしれない。



Q 中古対策としてどんなことをしますか

メーカーが中古を意識することが、ユーザーに直接影響を及ぼすことに気付いていない読者は多い。しかし中古対策のため、ゲームには本来いらないはずの要素が加わる可能性は容易に考えられる。そして、実際にお聞きしたところ、中古対策のためにゲームそのものへ手が加えられていることが判明した。まず、よく耳にする初回限定版と呼ばれるソフトは、実は新品を買ってもらうための常套手段なのだ。嬉しい反面、実はオマケを別売りしてくれた方がユーザーには利用しやすいことも多いのが実情だ。また、中古にソフトが流れるのを防ぐため、ＲＰＧで無意味にプレイ時間を長くする工夫がとられたりする場合も目立つ。あるいは隠しアイテムなどのゲームの本質とは無関係のものを用意することもよくある。できればそんな無駄な要素は省いて、その労力をゲームの本質に注いでくれた方が、どれだけ良質ゲームの出現にプラスとなるだろうか。中古市場は実は目に見えないところで着実に影響を与えていたのだ。




▲「上海」など、初回限定セットを設ける場合も。

安く買えればいいが、それだけでいいのだろうか

先月号を見て「業界の発展ばかりでユーザーのことは考えていない」と指摘する読者もいた。しかし、ユーザーは業界の発展から利益を受ける立場にいる、ということを忘れてはいないだろうか。ＳＣＥの目指す理想こそ、本当にユーザーを有益な道に導くのではないだろうか。長い目で見てほしい。ただ「安く買いたい」というだけでは認識が甘いかもしれない（この話題は次号に続く）



◀「アークザラッド」も中古対策を意識したためか、隠しアイテムが多い

電撃 ……………… PSから一般情報までの早耳ニュースページ

NewsStation

1 プレイステーションサマーキャンペーン'95

7／21〜8／31の期間中に全国のＰＳ販売店でＰＳのソフトを買った人は「特製メモリーカードホルダー」がもれなくもらえてしまうのだ。すでにひとりで複数個を持っているのが当たり前になっているメモリーカードだけど、このアイテムがあれば、スマートに整理・保管ができちゃうんだ。もらえるかどうかは、販売店でソフトを買う前に確認しておくと安心。どうせソフトを買うなら、この時期に買えばちょっとお得だね。


▲ちゃんと整理していないと意外に中身がわからなくなりがちなメモリーカードもこれできちんと管理。

2 ワンダーエッグに新アトラクション登場

ＰＳでも傑作ソフトで次々とヒットを飛ばしているナムコの直営テーマパークといえば、ワンダーエッグ。昨年は弟分（？）のたまご帝国もオープンして、今やゲーム世代のアミューズメントスポットの代表みたいな存在。今年はさらに７月21日に新しいタイプのホラーアトラクション「ホテル・ザ・ヘル」がオープンしたんだ。普通のテーマパークに飽きた人もきっと満足すること請け合いの超スリル＆サスペンス。この夏のイチオシだ。


▲各人が装着するサイコレシーバーが怖いけどおしゃれでもある。女の子とのデートにも最適。

3 電撃ゲーム文庫「次世代RPGはこうなる！」



日米の広い範囲のコンピュータゲームに通じているゲーム評論家・デザイナーの多摩豊氏が、コンピュータ化される前のＲＰＧの歴史から次世代のＲＰＧの大胆予想まで、ゲームファンの最も知りたいところに鋭く迫る一冊。うーん、コレは勉強になるぞ。水玉蛍之丞さんの描き下ろしイラストがバッチリ掲載されているのもウレシイね。発行はメディアワークスで、主婦の友社より８月10日発売、580円（税込み）。

4 カプコン「TRY NEXT」宣言



業務用、家庭用共に人気ゲームを発売し続けているカプコンは、マルチメディア時代に向けて新しいテーマ「ＣＡＰＣＯＭ　ＴＲＹ　ＮＥＸＴ」を発表。イメージガールに加藤たえこさんを採用し、今後、業界をリードする企業力、あらゆるハードに対応していく商品開発力、新アミューズメント展開を図っていく事業力の３つの柱を強化していく方針を明らかにした。ＰＳでも期待大。

TRY NEXT CAPCOM

5 「流星野郎のゲーム業界裏情報」CD化

６月で惜しまれながら終了してしまったラジオ番組「流星野郎のゲーム業界裏情報」がなんと、ＣＤ化されたのだ。ラジオ関西、ラジオ日本で３年間放送され続けた人気番組を１枚のＣＤにそっくりパックした内容はもちろん流星野郎・相原誠吾氏と人気声優・三石琴乃さんのコンビの魅力が全開バリバリ。２人の歌やラップ、ラジオドラマなど超盛りだくさんなのだ。タイトルは「流ゲーＣＨＡＮＮＥＬ〜夏の超特大合併号」。



▲三石さんのソロの歌も入っていて、価格は3,000円（税込み）。パイオニアＬＤＣより好評発売中。

6 へべれけ金貨プレゼントキャンペーン

サン電子では人気キャラへべれけの金貨が当たるキャンペーンを実施中（電撃プレイステーション協賛）。ＰＳ、ＳＦＣ、セガサターンのいずれかの「ポポイっと」のバーコードを送ると抽選で当たるというもので、しめ切り・あて先は以下の通り。しめ切り：８月31日消印有効。あて先：〒460　名古屋市中区栄3-13-20栄センタービル4F　サン電子（株）名古屋事務所「へべ金貨プレゼントキャンペーン」係。


▲女の子にも人気の高いキャラ「へべ」の金貨。もちろん非売品だからこのプレゼントでしか手に入らないのだ。

※８月10日に行われる「カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館」に、30名様を御招待！　官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を記入して「カプコンフェスティバル招待状」係まで御応募下さい（住所はアンケートハガキその他に同じ）。抽選ではなく先着順なので、速攻応募ヨロシク!!

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation プレイステーション 10月号は

8月30日(水)発売!!



©高田裕三／講談社 週刊ヤングマガジン
©日本クリエイト©XING 1995

毎号劇的な進化を続ける、電撃プレイステーションの次号は…発売がちょい延びの『ときめきメモリアル』にギリギリ特集で迫る。さらに大増ページの『格闘無敵』では話題沸騰中の『ゼロ・ディバイド』の完全攻略に『ヴァンパイア』『鉄拳2』『豪血寺2』を渾身の力でやる！

COVER イラスト●南町奉行所
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY)、高木和雄（AR+DA)

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文(800字程度)と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、倉西誠一、梅田格、秋山力矢、田島勝、鴨原千太郎、宮田公彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、田村賢之、林田あつし、白虎かなめ、桂木ケイ、渡部博之【アシスタント】下川憲一【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちずる、アルマ、エストール、早坂志野、クスコムーチョ【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン

電撃PlayStation9月号

1995年9月1日発行 第1巻第2号通巻2号

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

■発行人　佐藤辰男　■編集人　染谷恵司　■編集長　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所　図書印刷株式会社

GAME INDEX

50音順



今ここに、サザンアイズの新たな歴史が刻まれる。
8月11日
発売予定
※スケジュールの都合で発売日が変更になってしまいました。
楽しみにしていた方々、もう少しお待ち下さい。
サザンアイズ
3×3EYES
〜吸精公主〜
初回特典
「サザンアイズ」
★オリジナルシール
パッケージに同封されています。
★特製ポスター
付き!!
CD-ROM
2枚組
7,300円(税別)
Ⓒ高田裕三／講談社 週刊ヤングマガジン／XING／日本クリエイト



電撃PlayStation 1995 9月号
1995年9月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第2号通巻2号 発行人／佐藤辰男 編集人／染谷恵司
発行 メディアワークス〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業
定価490円(本体価格476円)
T1006391090490
©Media Works 1995 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-9